La storia dei Videochi

RHM MAGAZINE ©

E' nata una Stella!

...si ma grassoccia
e con i baffi...

RHMagazine
Numero 1

Salve lettori, sono Francesco "Snake" Prete, io e tutta la simpatica redazione di RH siamo felici di presentarvi la prima rivista italiana online che a differenza di tutte le altre non serve veramente a nulla.

Si in pratica un giorno di pioggia Sunstoppable e Snake incontrano Licia per caso poi Mirko finita la pioggia incontra e si scontra con Licia e così il dolce sorriso di Licia nel loro pensiero ora c'è... no, scusate mi sto confondendo con un'altra interessante storia.

Comunque siano andate veramente le cose non importa, l'importante è che da oggi potrete usufruire di questo ammasso di carta igienica (virtuale) riciclata e diventata magicamente il primo indimenticabile numero di RHM!

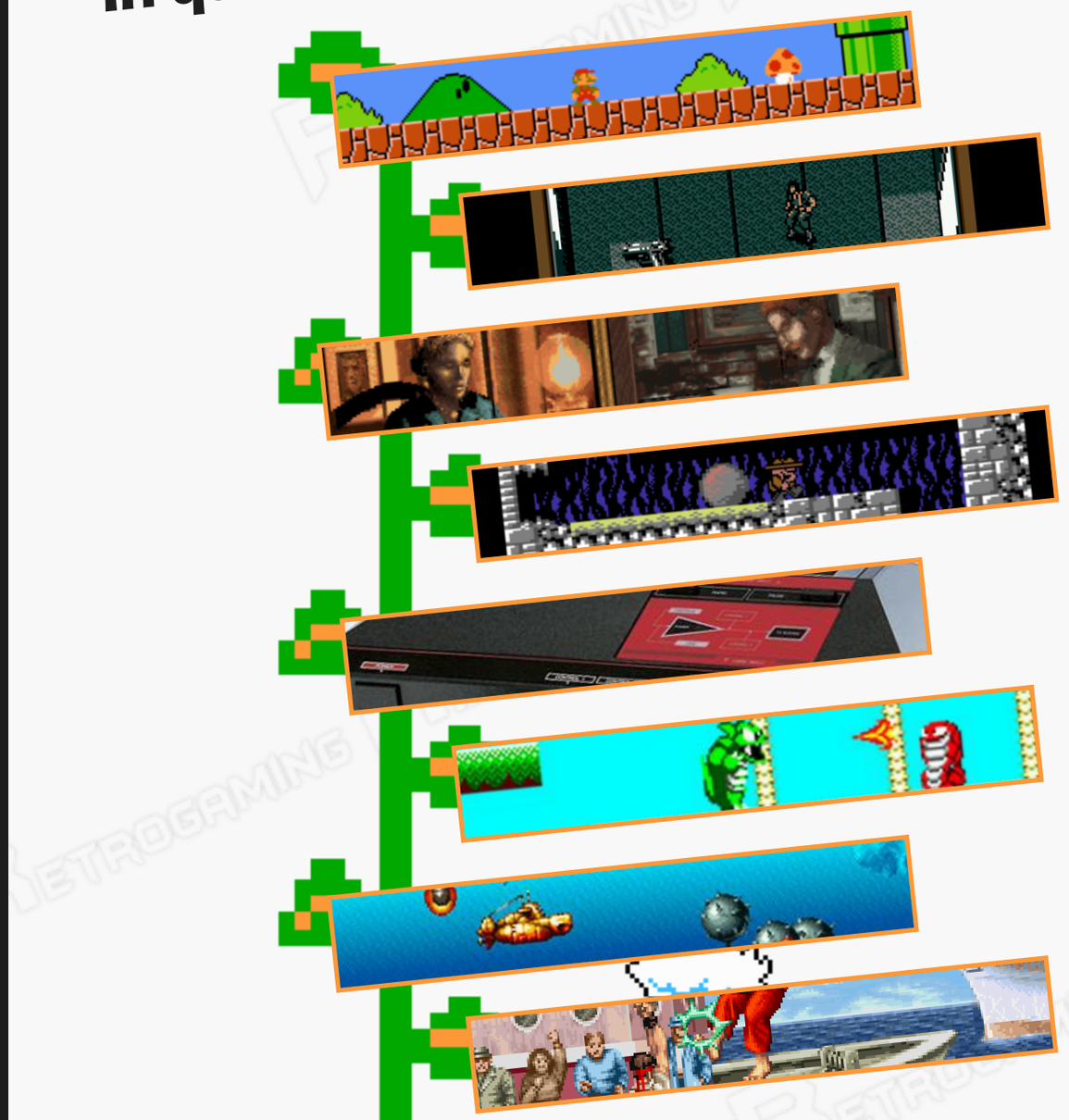
Ebbene si, dopo tantissime prove, dopo aver letto circa 719 riviste su Issuu, dopo aver bevuto quasi 7000 caffè e versato oltre 50000 lacrime, sono finalmente riuscito a tirare fuori una cosa che boh sembra una rivista online ma badaben badaben è... una rivista online.

Ovviamente a parte gli scherzi ringrazio il resto della redazione per gli articoli e i miei due cari fratelli (Sandro e Roberto) per avermi incoraggiato a non fare come in questa drammatica foto...

Per ricevere informazioni o per inviarci i vostri più sentiti insulti scriveteci a:

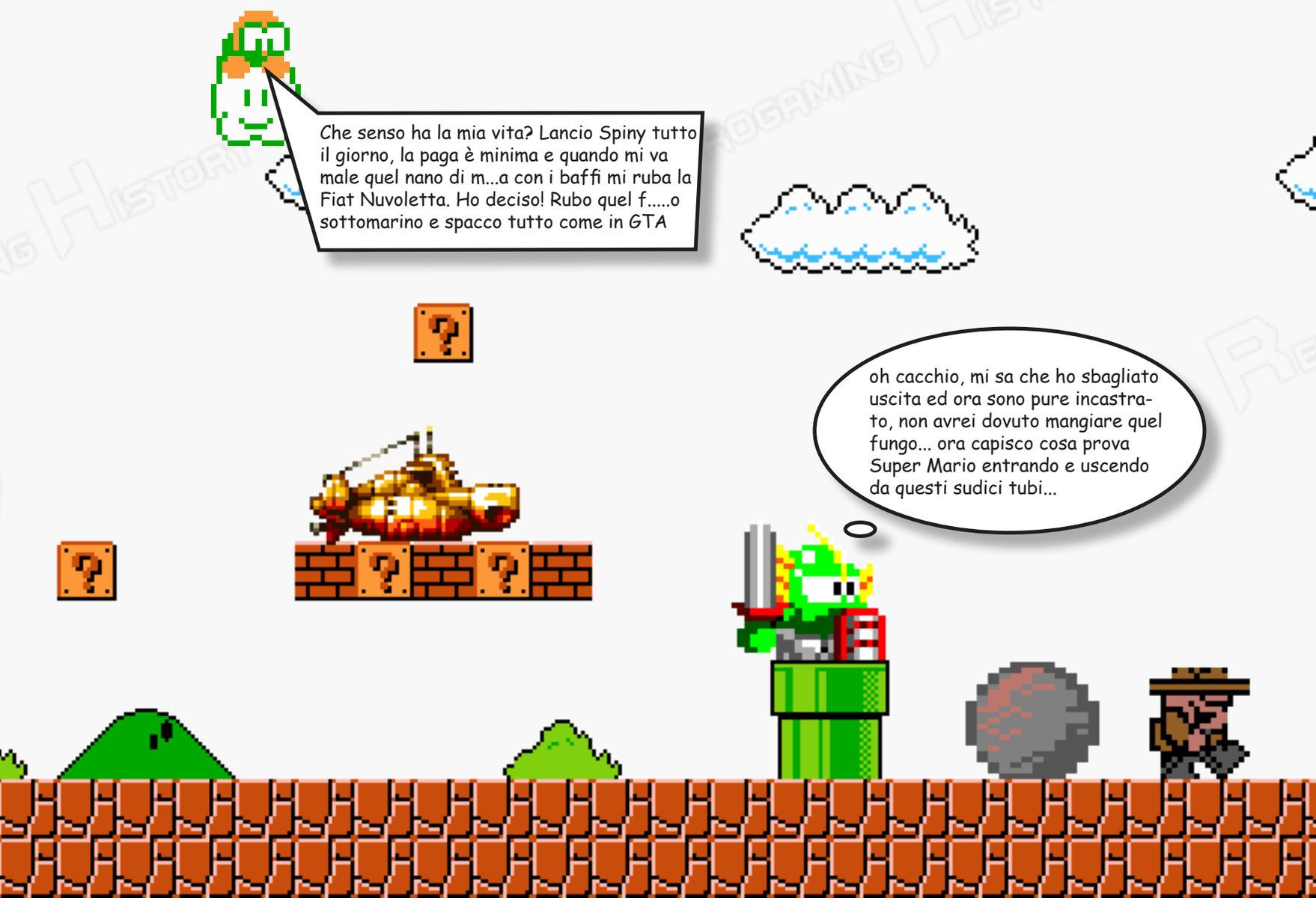
info@retrogaminghistory.com

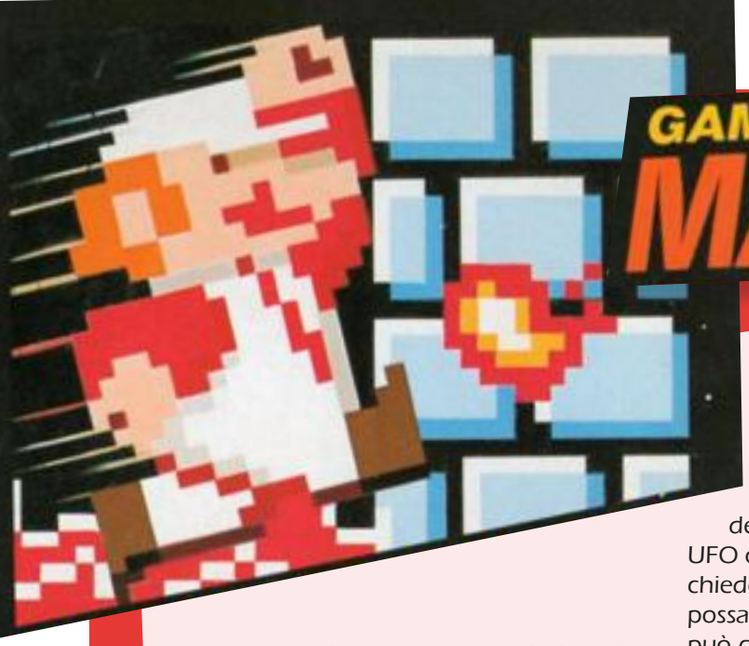
in questo numero...



Per tutti i Tatsu Maki Sempu Kyaku! questo vecchio decrepito con i baffi da sparviero è più brutto di Blanka e Dhalsim messi insieme!!!
retrogaminghistory ©

4 Super Mario Bros.
7 Il bit ti fa bello: Super Mario
8 Metal Gear
10 Alone in the Dark
12 Rick Dangerous
14 Machine History: Sega Master System
18 Wonder Boy III: The Dragon's Trap
20 Matricole Videoludiche
22 In the Hunt
25 Le biografie non autorizzate: Epikall
26 Street Fighter II
30 L'intervista senza pixel sulla lingua: Spot


Che senso ha la mia vita? Lancio Spiny tutto il giorno, la paga è minima e quando mi va male quel nano di m...a con i baffi mi ruba la Fiat Nuvoletta. Ho deciso! Rubo quel f.....o sottomarino e spacco tutto come in GTA
oh cacchio, mi sa che ho sbagliato uscita ed ora sono pure incastrato, non avrei dovuto mangiare quel fungo... ora capisco cosa prova Super Mario entrando e uscendo da questi sudici tubi...



GAME OF / GIOCO DI SUPER MARIO BROS.™

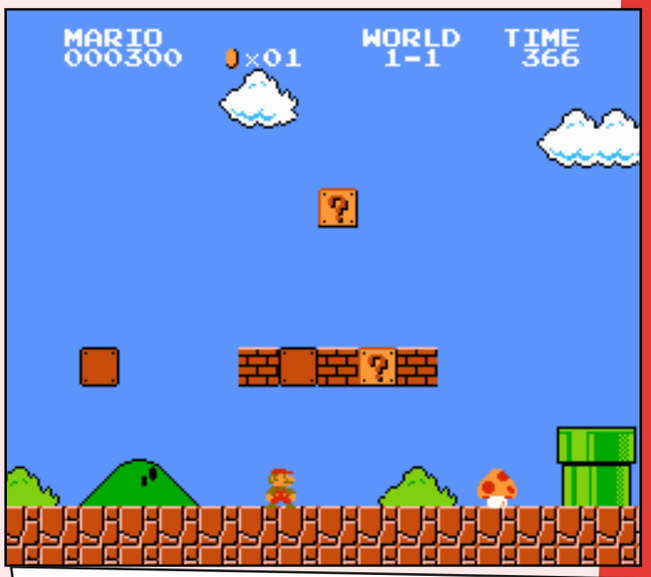
NES ▷ Nintendo ▷ 1985 ▷ Platform

Immaginate un grassoccio idraulico italoamericano, con baffoni da pizzaiolo e coppola rossa, un mondo di tubi verdi e un cielo solcato da nuvole teneramente sorridenti; immaginate un personaggio che mangia funghi in grado di farlo crescere all'istante come fosse Alice nel paese delle meraviglie e fiori di zucca che gli rendono l'alito come se avesse ingurgitato una terrina di caponata; immaginate tartarughe volanti e piante carnivore che sbucano dal lavandino: siete nel gioco più allucinante e allucinogeno della storia del videogame, lo stesso gioco che ha cambiato il mondo del videogiocare, siete in Super Mario Bros.

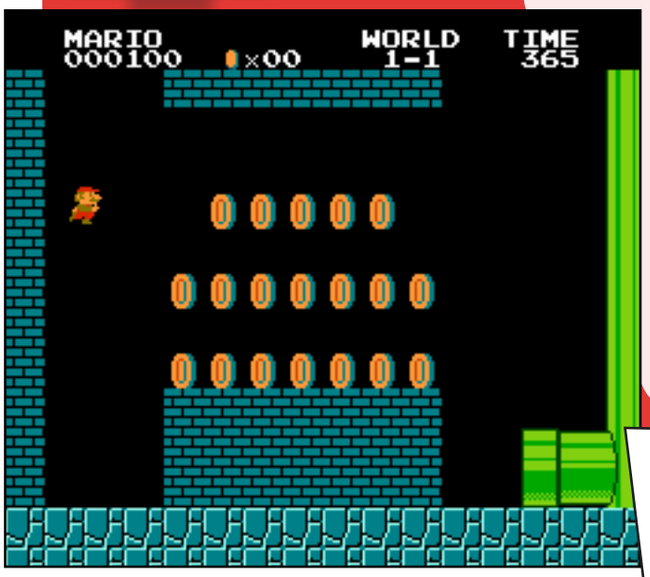
Come possa essere venuto in mente a Shigeru Miyamoto di creare Super Mario Bros. è un mistero. Quali alcolici avesse assunto, sotto che assurdo mix di stupefacenti dovesse trovarsi o che sorta psicoviaggio il caro giapponese avesse intrapreso sono tutti fatti destinati a rimanere per sempre ignoti, un po' come la scomparsa dei dinosauri, l'esistenza del virus dell'HIV, la provenienza degli UFO o il nascondiglio Bin Laden. Insomma, chiedendosi quale contorta mente umana possa aver partorito Super Mario, non si può che rimanere nel dubbio. Tutto quello che possiamo fare è prendere in mano un pad con due pulsanti e una croce direzionale e metterci nei panni del nanerottolo più psicotico che abbia mai visto la luce dai tempi di Lewis Carrol.

E così eccoci immersi, senza una causa e senza un perché, nello psichedelico mondo creato su misura per il lunatico idraulico, accompagnati da una esilarante musichetta jazz in 8-bit e da tanta voglia di raggiungere una fantomatica principessa, fidi che questa ci ricompensi a dovere una volta salvata dalle grinfie di una tartaruga gigante dal guscio borchiato.

Premuto il pulsante start cominceremo a saltare da una parte all'altra, prima sbattendo la testa contro qualche mattone, poi contro qualche strana scatola luccicante; successivamente, scopriremo che il nostro dolce peso di napoletano buongustaio è in grado di stordire tartarughe dalla stazza impressionante e di schiacciare funghetti marroncini e bruttarelli. Tutto questo con un solo obiettivo: viaggiare da un castello all'altro del regno dei funghi al fine di scoprire in quale di questi la principessa Peach sia stata imprigionata dal bruto capo dei Koopa, le truppe dal coriaceo guscio interposte tra noi e la bella figlia dei fiori.



Ma dove trova Mario la forza di mangiarsi un viscido fungo uscito da un mattone per strada?... ammazza che zozzeria...

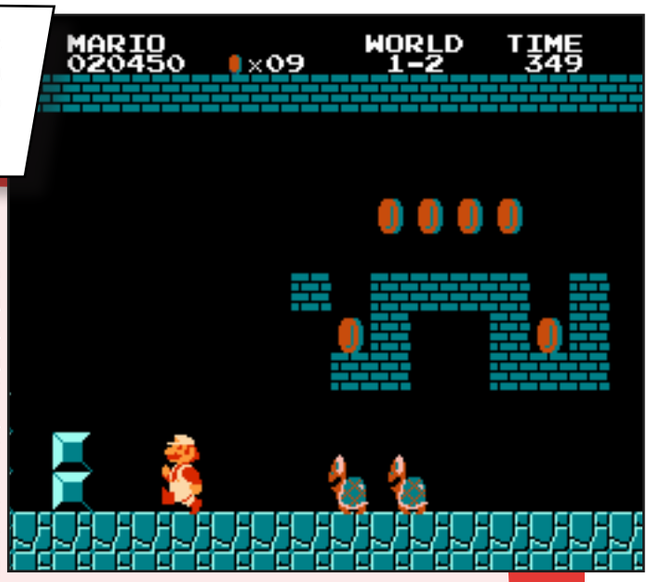


I mondi da affrontare sono 8, ognuno suddiviso in 4 sotto livelli, l'ultimo dei quali consistente in un castello al cui termine incontreremo il temibile Bowser. Tutto il gioco viene percorso tramite visuale a scorrimento laterale, che ci permetterà di andare avanti ma mai di tornare indietro, mentre cercheremo di evitare ostacoli, sconfiggere avversari, ottenere power-up, raccogliere monete e racimolare punti.

Cimentarsi nel descrivere nel dettaglio il gameplay di Super Mario è inutile. Quello che serve sapere è che, come certi funghetti, questo piccolo concentrato di spensieratezza e divertimento conduce a una seria forma di dipendenza nel giro di poco tempo. La semplicità e l'immediatezza apparenti saranno ben presto soppiantate dalla complessità che si cela dietro a questa assurda creazione, senza però farne venir meno la piacevolezza, che addirittura va aumentando in una spirale che conduce inesorabilmente all'overdose.

Che bello sarebbe saltare come degli idioti sopra ad un tombino per poi ritrovarsi nelle fogne e scoprire con piacere che al posto delle fetide cacche di ratto ci sono dei suonati e scintillanti gettoni d'oro.

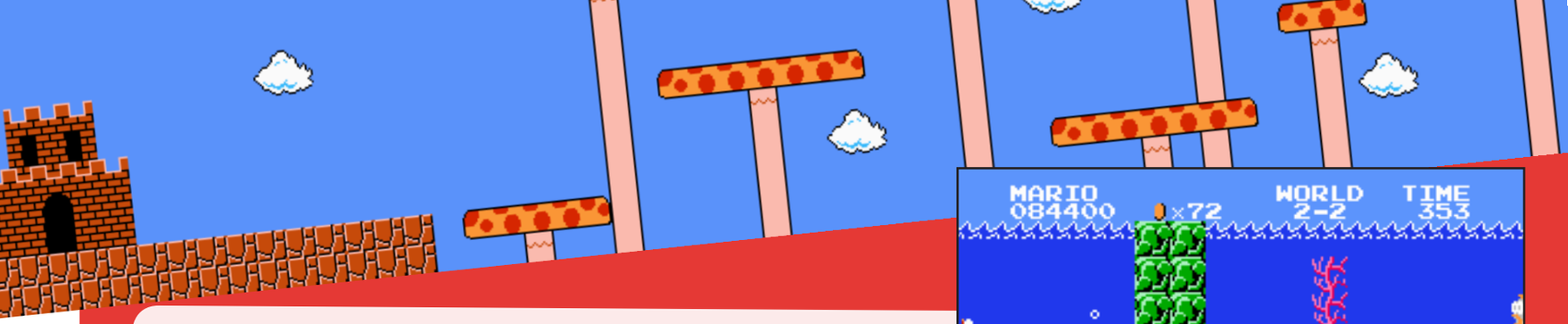
Cosa fai Mario?! scappi per due docili tartarughine?! Se fossi in te gli salterei sul guscio gli strapperei le budella e mi sbarazzerei di quel che resta con un poderoso calcio alla Roberto Carlos.



Uscire dal tunnel di Super Mario Bros., potrebbe risultare impossibile. Una volta che avrete iniziato a giocare sappiate che non riuscirete più a smettere. Sarete costretti ad esplorare questo goliardico sogno virtuale in ogni suo anfratto, come fosse il più segreto angolo del vostro io più intimo. Mamma mia!

Inutile dire che l'ideale per potersi gustare appieno la quintessenza di Super Mario bros. sarebbe avere un NES e una cartuccia originali. Tuttavia, oltre alla versione del 1986, del gioco esistono varie riedizioni e rivisitazioni. I seguenti paragrafi hanno il fine sia di ripercorrere brevemente la storia delle pubblicazioni di Super Mario Bros. sia di dare al giocatore la possibilità di scegliere la versione che si adatti di più alle proprie esigenze.

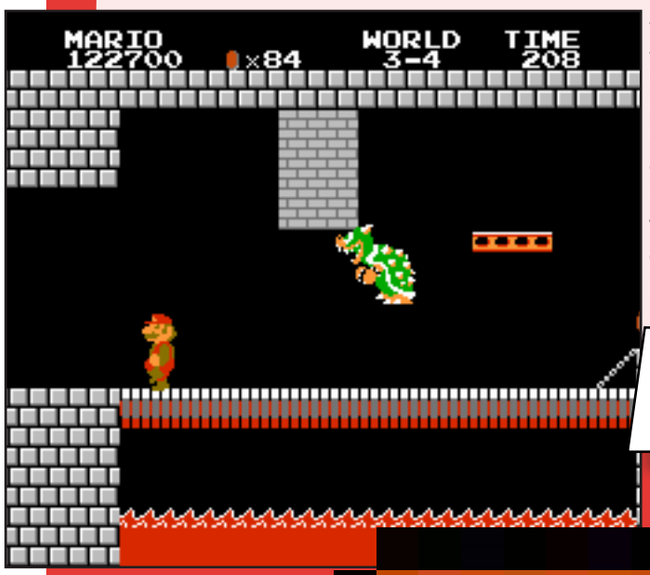
In un periodo imprecisato tra il 1985 e il 1986 fu rilasciata una versione di Super Mario bros. per i cabinati della serie Vs basati sul NES. Vs. Super Mario Bros. aveva un gameplay identico alla versione casalinga, ma il level design era significativamente modificato. Nello stesso 1986, la nota stazione radiofonica giapponese All Night Nippon, distribuì al suo pubblico una versione modificata del gioco, oggi una delle più rare, caratte rizzata da delle piccole variazioni grafiche sui nemici, che assumevano l'aspetto di noti DJ e personaggi della musica del tempo, e nei livelli, un misto tra quelli di Super Mario Bros. e il suo seguito. Nel 1987 venne pubblicata la versione Game & Watch del videogame, nel formato Special edition, oramai al tramonto di queste console portatili Nintendo dotate di un singolo gioco. Nello stesso periodo, Super Mario Bros. veniva rilasciato, anche in questo caso solo in Giappone, per il Famicom Disk System, cioè un lettore di floppy disk sviluppato apposta per la console casalinga.



Il successo di Super Mario Bros. non si estingue negli anni '80. Già nel 1993, l'edizione Super Mario All-Stars ripropone il gioco e i suoi seguiti sullo SNES migliorandone significativamente la grafica e il sonoro, correggendone alcuni bug e alcuni difetti nelle meccaniche delle collisioni e introducendo un sistema di salvataggio del gioco. Tra l'aprile del 1999 e l'agosto del 2001, tutto il mondo poté usufruire della versione Deluxe del gioco per Gameboy color, dotato della stessa grafica dell'originale (anche se con un campo visivo leggermente ridotto) e di una varietà di modalità aggiuntive e sbloccabili. Nel 2004 la serie NES Classics per Gameboy Advanced riproporrà Super Mario Bros. in una versione identica a quella del 1986, la quale risultò il gioco più venduto negli Stati Uniti nel Giugno di quell'anno. Nel 2005, lo stesso gioco per GBA fu nuovamente rilasciato in occasione del ventesimo anniversario di Nintendo, vendendo circa 876.000 unità nei soli Stati Uniti.

E' il 2008 e il successo di Super Mario Bros. non accenna a diminuire minimamente il suo barlume. Tra l'inizio di dicembre del 2007 e il 5 gennaio 2008 (data di uscita europea) Super Mario Bros. fa la sua comparsa grazie alla Virtual Console sulle Wii di tutto il mondo. Anche in questo caso ci si trova di fronte a un port puro e semplice della prima versione per NES, sottolineando come, a più di 20 anni di distanza, Super Mario bros. non ha bisogno di alcun ritocco per divertire e appassionare. La fruizione del gioco è inoltre favorita dal rudimentale (ma funzionale) sistema di salvataggio della Virtual Console, che permette di interrompere la partita in qualsiasi momento semplicemente tornando al Menù Wii e di riprendere esattamente da dove si era rimasti. Disponibile sul canale WiiShop per 500 Wiipoints (5 euro), la versione per Virtual Console è indubbiamente la più facile ed economica oggi da reperire, oltre a riproporre fedelmente l'emozione che da due decenni scuote il cuore di tutti i videogiocatori.

Alberto "Mormegil Darkblade" Alamia



Ecco Mario che cerca di sconfiggere il temibile Bowser con un tremendo Super Star Peto... uhmm MAMMAMIA!

Commento Finale

Super Mario Bros. è un gioco che non ha bisogno di presentazioni. L'intento di questo articolo è prima di tutto rendergli quel piccolo omaggio che qualunque testata del campo gli deve. Consci di aver fatto comunque troppo poco, speriamo quanto meno di aver regalato al lettore qualche piacevole minuto in nostra compagnia e un motivo in più per ricordare questo simpatico amico d'infanzia che accomuna la nostra e le successive generazioni di videogiocatori. Grazie.

Dear Mario:
Per favore vieni al castello. Ho preparato Pasta e Fagioli per te.

Tua (non si sa quando)
Princess Toadstool
Peach

Il bit ti fa bello

di Sandro "Sunstoppable" Prete

Da oggi e a cadenza regolare di una volta al mese (almeno si spera), nasce una nuova rubrichetta semiseria (più semi che seria... oh da uno che si fa chiamare Sunstoppable che volevate) inventata e gestita da me volta a scoprire i segreti dell'eterna giovinezza dei nostri beneamati personaggi di videogiochi che col tempo invece di invecchiare ringiovaniscono. Andremo a vedere che a differenza del Vip che per sembrare più tonico e giovane usa il botulino, i nostri amici videogame usano il bit(ulino), sostanza non meglio specificata che in alcuni casi ha determinato un cambio radicale dell'aspetto. Ma bando alle ciancie e iniziamo questa nuova avventura con il simbolo del videogioco (o almeno così crede ancora lui) Super Mario!

It's me Mario!

In principio era Jumpman, ma siccome sul calendario non esisteva Santo Jumpman si optò per il più comune Mario, tranquillo e panciuto falegname che doveva salvare la sua amata Pauline dalle grinfie di un gorillone alquanto cocciuto. Ok la storia la sappiamo tutti, ma non tutti sanno (o si?) che l'aspetto di Mario nasce da esigenze di design e dalla scarsa potenza tecnica delle allora macchine da gioco. Il cappello venne inserito perchè disegnare i capelli era difficile, il naso era volutamente grande per far sì che si potesse notare e i famosi baffi servivano per dividere la bocca dal naso. Anche la salopette era un'espediente per mettere in risalto le braccia dal resto del corpo, con quest'ultima di colore rosso abbinata ad una sobria magliettina blu. E poi diciamoci la verità, Mario al tempo era una schiappa: faceva dei salti ignobili. E fu così che anche per lui venne usato il bit, 8 per l'esattezza. L' aspetto non cambiò molto: la salopette era sempre rossa mentre la magliettina divenne di un marrone orrido (nel nes il marrone orrido era presente un po' in tutti i giochi...). Quello che cambiò però fu il lavoro, non più un tranquillo falegname, ma un allucinato (come lo chiamate voi uno che se mangia i funghi si sente più "grande") idraulico dal salto disumano. Ma è con il secondo episodio di Super Mario che Mario si veste con il costume che conosciamo oggi, infatti per qualche oscuro e curioso motivo la salopette passava da rossa a blu come la magliettina e lo stesso successe con quest'ultima che da blu divenne rossa. Forse gli avranno sbagliato a comprargli i vestiti? Mistero.

Con il (lo, la , i, gli, le) Snes Mario acquista un look più giovane e tondeggiate (non volevo dire ingrassato per non offenderlo), con baffi e capelli neri e ben ordinati, il solito costumino e uno sguardo molto più vispo. Il naso è sempre lì in bella mostra anche se meno pronunciato (si sarà fatto la plastica) e le sue capacità atletiche si arricchiscono della "piruetta spacca blocchi dall'alto". E mentre Yuri Chechi si domanda alla domenica sportiva come uno tondeggiante (chiattone) come Mario possa fare salti del genere senza assumere sostanze illecite (i funghi destano più di un sospetto) passiamo ad esaminare il salto del mitico idraulico nel magico mondo tridimensionale.

It's me Mario!... ma in 3D

L'impatto visivo di Mario in 3D fu notevole all'epoca, nessuno si accorse però che il nostro eroe salvaprincipessa aveva messo su un bel po' di chili (non sembra un panzerotto?) oltre ad essersi tinto i capelli di marrone forse perchè si iniziavano a vedere i capelli bianchi. L'operazione al naso invece non sarà andata a buon fine dato che da Mario 64 in poi il naso sarà enorme come una patata radioattiva. Vorrei spendere invece qualche parolina in più sulle capacità atletiche che Mario ha acquisito, semplicemente disumane! Salti Mortali, capriole volanti, scivolate, pugni e calci degni di Chuk Norris dei tempi d'oro. Si dice in giro che Mario durante le sue scorribande nelle fogne, abbia incontarto le Tartarughe Ninja. Alla vista delle quattro testugini, credendo che fossero Koopa le ha saltate in testa rimediando però una mazziata epocale. Splinter (il topone maestro dei quattro ninja) dispiaciuto dell'accaduto insegna a Mario l'arte Ninja... ma questa è solo una leggenda metropolitana inventata da qualche malato di mente...ehm...

I 128 bit invece hanno donato al nosto idraulico italiota un sospettoso cambio di look. Mario appare, infatti, più snello e più alto quasi simile al fratello Luigi, fatto che è combaciato con la scomparsa proprio del verde fratello...che sia Luigi travestito da Mar... ehi chi sei tu?... sembri Luigi... no!! aiuto!

METAL GEAR

メタルギア

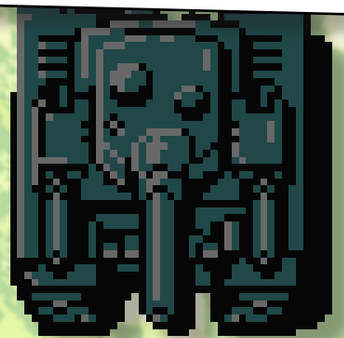
©KONAMI 1987 TM

1995. Il mondo è minacciato da una nuova nazione, Outer Heaven, formata da soli soldati mercenari e comandata dal colonnello Ca Taffy, intento a lanciare una testata nucleare sfruttando la sua nuova arma, il Metal Gear. Si tratta di un grosso mezzo meccanico bipede dalle grosse capacità belliche, capace di lanciare missili nucleari da qualsiasi punto esso si trovi verso qualsiasi bersaglio. Per cercare di fermare questi folli piani, viene chiamata in causa l'organizzazione militare segreta FoxHound, capeggiata da Big Boss, il più grande combattente di tutti i tempi, il quale manda sul campo Gray Fox ,il suo soldato migliore. Questi però viene catturato e così si decide di lanciare in una missione disperata la giovane recluta Solid Snake, dotandolo dell'attrezzatura degna di un agente segreto: un pacchetto di sigarette e una ricetrasmittente grossa quanto un citofono. Ecco perché Gray Fox è stato catturato...

Giocatore aiutami! controlla se nell'inventario ho qualcosa di buono da dare a sti due cangnacci che vogliono mordermi dolcemente le chiappe... cosa?! ho solo le sigarette?! DAMN! uff... devo smetterla di fumare!

Per quei due o tre che non l'avessero ancora capito, la trama sopra descritta non è altro che l'inizio di quello che poi sarebbe diventato, dalla fine degli anni Novanta fino ai giorni nostri, uno dei brand più famosi e importanti di Konami, il plurichiacchierato (sia in positivo che in negativo) Metal Gear Solid, nonché tra i primi esempi del genere stealth e la genesi del personaggio Solid Snake. Le sue avventure iniziano proprio da qui, dall'MSX2, dove il giocatore ha l'onore di seguirne le gesta tramite una visuale a volo d'uccello molto comoda e classica del periodo. Mentre con il nostro eroe ci aggiriamo tra le varie schermate fisse dell'enorme base Outer Heaven, dobbiamo stare attenti a non farci scoprire dei nemici. Infatti l'obiettivo peculiare di tutta l'avventura è eludere ogni ostacolo, dai soldati alle telecamere fino a tutta una serie di trappole, sfruttando ogni gadget che abbiamo a disposizione nonché gli elementi dello scenario. Mai affrontare frontalmente il nemico in stile Rambo, bensì aspettare che si volti, raggiungerlo alle spalle e fracassarlo di mazzate. Infatti il nostro serpente ha dalla sua la possibilità di dare pugni oltre ad usare l'arma equipaggiata, il tutto gestito da cinque comodi tasti funzione (che vanno da F1 a F5) assegnati rispettivamente per pausa, menu armi, menu oggetti, ricetrasmittente e salvataggio. È comunque sufficiente che un solo soldato ci avvisti per ritrovarsi nel pieno di un allarme rosso, con tanto di musica incalzante e sirena stridente, e un manipolo di soldati pronti a farci la pelle da cui fuggire o da eliminare per far sì che torni la calma.

Oh una pistola, oh è bella grossa, ehm Giocatore controlla se nell'inventario ci sono degli steroidi oppure andrebbe bene anche un trolley.



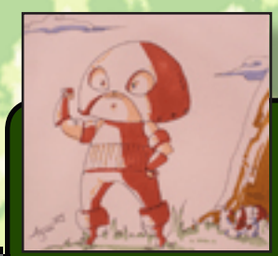
MSX ▷ Konami ▷ 1987 ▷ Stealth Game

Bastano poche partite per rendersi conto che la missione non è facile, rivelandosi ben più complessa di semplici scontri a fuoco e azioni stealth. La base multipiano e multi edificio Outer Heaven necessita di tutta una pianificazione tattica, indispensabile per il progredire del gioco, in cui ogni schermata si rivela essere un piccolo mondo in cui districarsi. Ed è qui che si inizia ad apprezzare il perfetto gameplay che il team Konami, capeggiato da un giovane Kojima, ha sviluppato. Così ci ritroviamo ad affrontare un'avventura tutt'altro che lineare, in cui un iniziale campo d'azione limitato si allarga ad ogni nuova keycard recuperata, ad ogni arma acquisita, ad ogni item trovato. Pian piano abbiamo accesso a nuove aree, vecchi ostacoli sono superati grazie al ritrovamento di nuovi oggetti, nuove e vecchie porte sono aperte grazie al recupero delle sopracitate keycard. Nel frattempo la trama si evolve in una continua crescita del nostro serpente, incentivata dalla ricerca e recupero degli ostaggi sparsi nel gioco (in cui ogni 5 ostaggi salvati, Snake salirà di grado avendo così la possibilità di portare più munizioni) che sono fondamentali per la completa immersione ludica.

Ecco una delle prime conversazioni tra Snake e Big Boss. La faccia del nostro Enfant Terrible sembra abbastanza annoiata dalle nozioni sull'uso dei tasti F (che pizza...)

Metal Gear diventerà, al cospetto di chi ha già assaggiato le avventure di Solid Snake, una continua scoperta e sorpresa: tra i vari binocoli, pavimenti elettrificati, scatole in cui nascondersi, occhiali per rivelare i raggi laser, dialoghi via ricetrasmittente e quant'altro, ci si renderà conto che Metal Gear Solid nato su PSone non è altro che il riciclaggio di moltissime idee nate ben 11 anni prima. Ed è curioso notare come queste idee all'epoca non abbiano creato tanto scalpore quanto nel capitolo "playstescioniano". In questo caso è inutile parlare di aspetto tecnico o di come sia stato sfruttato l'MSX2 poiché tutto ovviamente è invecchiato male, sintomo ordinario di un retrogioco. Risulta inoltre inutile parlare di come sia difficile l'intera avventura, dove si è portati a ripetere più volte un passaggio: qui si tratta di un piccolo gioiello di game design che dopo qualche ora di partita riuscirà a rapire qualsiasi (retro)giocatore degno di questo nome e che farà passare tutto l'aspetto tecnico in secondo piano in nome del sacro divertimento.

Sandro "Sunstoppable" Prete



Commento Finale

Metal Gear è l'inizio della leggenda di Solid Snake, un gioco colmo di idee e soluzioni che poi hanno trovato terreno fertile nella mente dei videogiocatori ben undici anni dopo con Metal Gear Solid. Divertente, appassionante e coinvolgente, per buona pace di chi vede nell'aspetto grafico le fondamenta di un videogioco. Una tappa obbligata per tutti quelli che hanno apprezzato la folle storia che il caro Kojima e soci hanno tirato su. Giocateci.

Alone in the Dark

Una delle correnti letterarie più sfruttate è senza dubbio quella di H.P. Lovecraft, uno scrittore americano del primo Novecento, autore di racconti fantasy talmente suggestivi da sfumare il contorno tra invenzione letteraria e leggenda. La sua saga di Cthulhu è un capolavoro da leggere assolutamente: sono pagine dense di un orrore mai sfacciato, che espleta il suo ruolo circondando le proprie vittime, facendole sentire l'odore della tenebra che le assedia senza mai mostrarsi pienamente. Il tutto in un contesto di normale vita, spesso contadina, con un'innegabile predilezione per le atmosfere rurali. Dicevamo, il mito di Cthulhu è stato ampiamente sfruttato dagli artisti contemporanei in varie forme, tra cui, chiaramente, quella dei videogiochi. Ciò che ha sempre contraddistinto la produzione videoludica ispirata a Lovecraft è stata la costante originalità: mai sono stati scelti percorsi scontati per rappresentare gli obbrobri scaturiti dalla mente dello scrittore, a partire dall'adventure Shadow of the Comet per finire col recente gioco in soggettiva Call of Cthulhu. Il titolo che esaminiamo qui fu una rivoluzione radicale della concezione di gioco cinematografico: se Another World sorprese il pubblico per la sua qualità narrativa e per la spettacolarità di animazioni e cut-scene, rimanendo comunque un platform bidimensionale, Alone in the Dark squarciò il panorama degli action-adventure incastonando in esso un modello di gioco basato sulla tridimensionalità e non solamente come esercizio grafico.

PC DOS ▷ Infogrames ▷ 1992 ▷ Survival Horror

Ma partiamo da lontano: abbiamo già detto che Lovecraft amava ambientare i propri racconti in campagne e questo vale da ispirazione anche per Alone in the Dark che, più che ispirarsi a una singola novella, respira a pieni polmoni nell'universo dell'autore americano per proporci poi qualcosa di personale. L'avventura comincia in una villa in piena campagna da un nome oramai storico, Derceto. Si tratta dell'abitazione di un ricco signore deceduto a causa di un apparente suicidio, tuttavia una sua cara amica, insospettita dalle strane circostanze, ingaggia un investigatore privato per far luce sul mistero. Anche la nipote dell'ex inquilino della villa capisce che qualcosa non va e viaggia alla volta della casa del mistero. Da qui nasce una prima novità: potremo scegliere se impersonare la facoltosa nipote o il mitico Edward Carnby, una sorta di Dylan Dog in età avanzata ma altrettanto carismatico, armato del suo incedere inglesino e di uno sfrontato baffone. Ovviamente, a seconda del personaggio scelto, l'avventura subirà dei cambiamenti. E' importante stabilire subito il genere al quale Alone in the Dark appartiene: ai giorni nostri è facile inquadrarlo, è un normale survival horror. Peccato che all'epoca questa parola non esistesse, così come non esisteva nessun gioco accomunabile a questo in esame. Il fondatore fu proprio lui e, fu un piacere constatarlo, partì veramente forte. Lo scheletro del survival horror è composto da elementi molto diversi tra loro, sviluppati solo marginalmente, ma che messi insieme costituiscono un cocktail perfetto: esplorazione, enigmi, combattimenti.
Le "dosi" utilizzate per la miscela servono poi a creare la personalità del prodotto, ma quello che ci interessa è che in Alone in the Dark siano tutti presenti e che funzionino a meraviglia. Forse la differenza maggiore è solamente una minor quantità di azione rispetto agli standard moderni che, tuttavia, non invecchiano il gioco, anzi, gli conferiscono una coerenza narrativa maggiore rispetto a titoli che ci inondano di assalti nemici oggettivamente poco giustificabili sul fronte della sceneggiatura.

E' il momento di scegliere il nostro alter ego, purtroppo dalle foto i due protagonisti non sembrano tanto validi... avrei addirittura preferito scegliere tra Xena ed Hercules... vabbè pazienza.

Sinceramente non riesco a capire quale dei due sia il mostro.

Ecco, vi è un altro elemento comune a gran parte dei survival horror: la visuale in terza persona da varie inquadrature. Questo letteralmente sconvolse i poveri utenti abituati alla solita telecamera dall'alto o di lato, ci si sorprendeva persino di una meno solita prospettiva isometrica. Alone in the Dark propose tutto il possibile e immaginabile per quel che riguarda la visuali: inquadrature a mezz'altezza, da dietro una statua, da sotto un tavolo, dal bordo di una ringhiera e chissà quant'altro. In questo climax sperimentale, alla Infogrames tendevano a farsi prendere la mano e non era affatto raro combattere con la fantasia dei grafici che, se da un lato ci proponevano scenari fortemente suggestivi, dall'altro esageravano con l'inventiva costringendoci ad affrontare momenti concitati da visuali particolarmente scomode. Ad ogni modo, il comparto grafico ha ispirato in toto la serie di Resident Evil ed è costituito da fondali in 2D e elementi, quali personaggi, oggetti e effetti speciali, in 3D. Per ogni locazione vi sono un gruppo di immagini rappresentanti le varie inquadrature possibili che cambieranno automaticamente con i vostri spostamenti. E' presente anche una rudimentale forma di texture mapping su elementi come porte o bauli, mentre è implementato decisamente meglio il gouraud shading. Particolare menzione meritano le animazioni, naturali e realistiche, nei limiti di creature immaginarie e tecniche ben lontane dai moderni motion-capture. La riuscita dell'ambientazione è totale e l'atmosfera di Alone in the Dark rimane unica anche a distanza di anni: è un gioco compassato, assolutamente aderente all'ambiente rustico della sua sceneggiatura.

Compassato non significa di bassa difficoltà, tutt'altro: il livello di sfida è regolato in base alla media dei giochi dell'epoca, elevato. Non solo i nemici sono piuttosto tenaci, soprattutto sono gli enigmi a mettere a dura prova le nostre doti intellettive: l'influenza da parte degli adventure è ancora forte e sarà fondamentale analizzare ogni angolo della casa per recuperare oggetti importanti da utilizzare in maniera spesso ingegnosa e il nostro cervello viene solleticato più soventemente che in titoli come Resident Evil o Silent Hill. Ogni piano della casa è come un livello a sé stante, con i propri enigmi da risolvere per accedere al piano inferiore. Si, perché partiremo dalla soffitta per scendere sempre di più in un'impennata di difficoltà fino ai meandri della terra, verso il cuore del male e difficilmente ci verrà richiesto di ritornare ai piani superiori per completare alcune azioni.

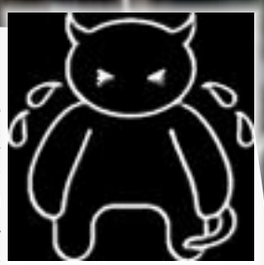
Che sguardo sensuale... ehm a cosa starà mai pensando questo malfatto ammasso di poligoni femminei?... mi sa che non sta pensando, sta in modalità stand by.

Un'ultima raccomandazione: evitate come la peste il film di Alone in the Dark, una roba non soltanto realizzata male ma completamente slegata da ogni videogioco della serie. Per il resto c'è poco da dire, ripeto che si tratta di un debutto col botto per i survival horror tanto che per chi ha giocato al capolavoro Infogrames i vari Resident Evil e Silent Hill, più che una rivoluzione, apparvero come la naturale evoluzione di un genere.

Gianluca "musehead" Santilio

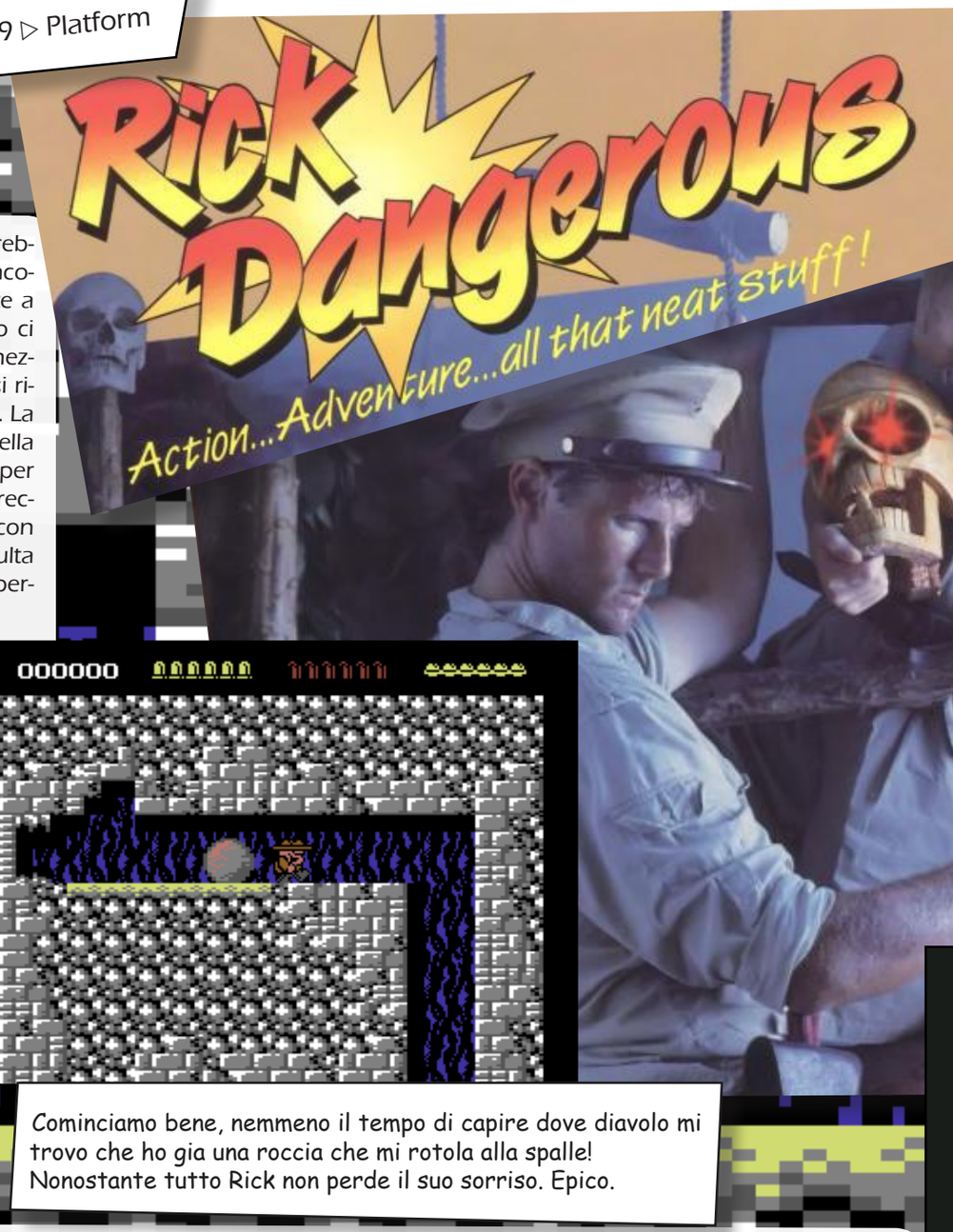
Lo so, faccio più schifo del Virtual Boy, ma giuro che se trovo quello che mi ha fatto lo ammazzo!... oh si... 1-2-3 Edward Carnby vien da te!

Commento Finale

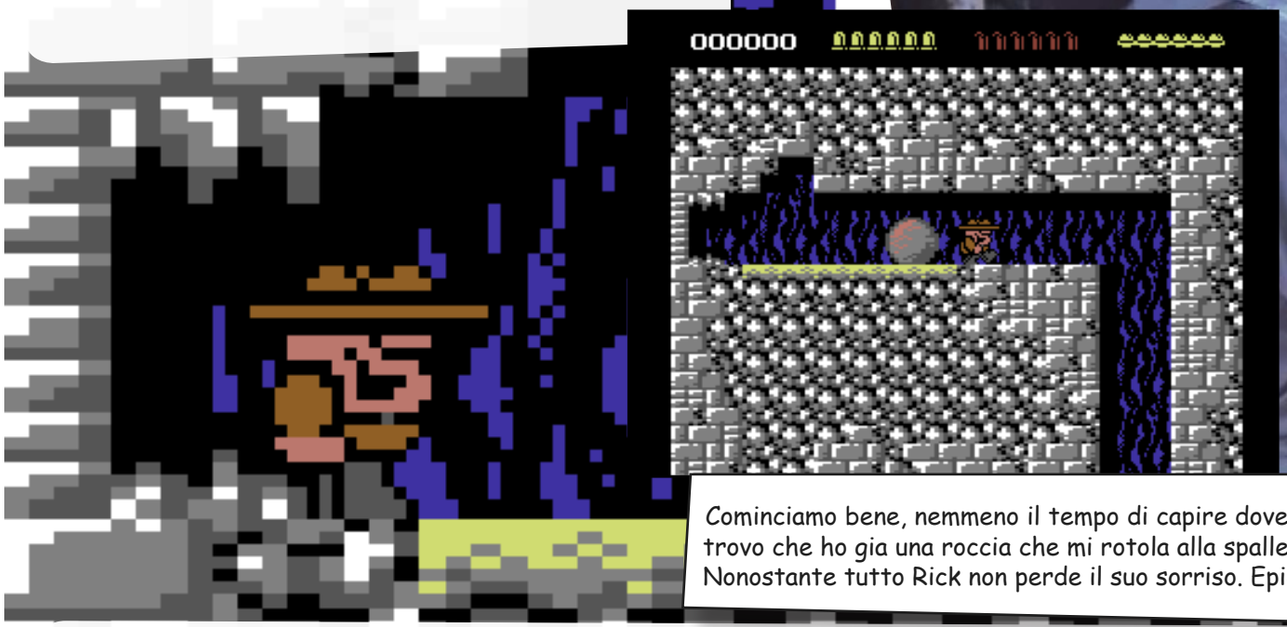


Considerando la sua data di pubblicazione e la totale mancanza di titoli simili, il debutto di Alone in the Dark costituisce uno degli esperimenti più riusciti in campo videoludico: la resa dell'atmosfera soprannaturale della villa è magnifica sia come uso della regia, sia come realizzazione degli elementi presenti, con un forte contrasto tra la tranquillità di una casa di campagna e la malefica presenza di creature impossibili. Rimane, inoltre, anche il miglior episodio della serie, non solo della trilogia iniziale ma anche del quarto e tardivo episodio che, con il suo sconvolgimento dei personaggi e delle ambientazioni, ha smarrito il carisma della serie originale nonostante il recupero del mito di Cthulhu.

Commodore 64 ▷ Core Design / Microplay ▷ 1989 ▷ Platform

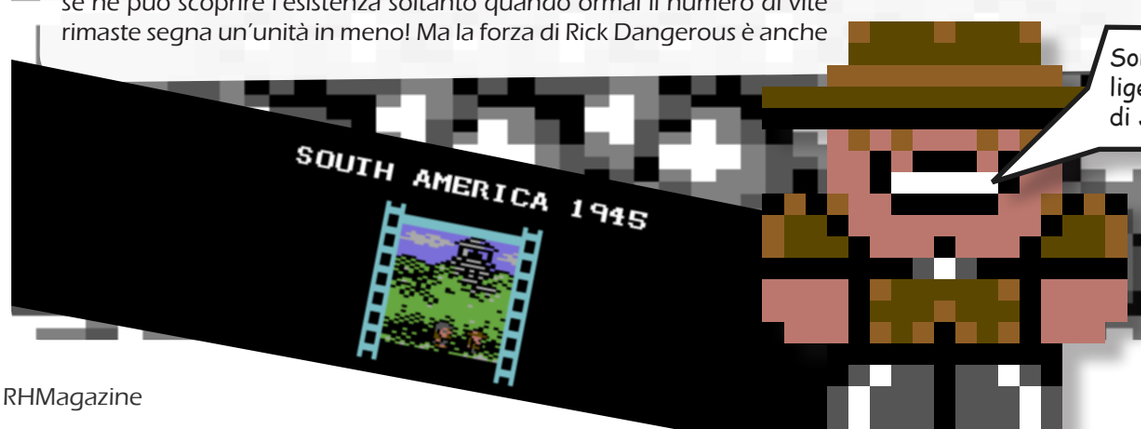


Rick Dangerous è uno di quei (pochi) titoli che potrebbero (e aggiungo dovrebbero) essere giocati ancora oggi conservando tutto il loro fascino. A volte a distanza di anni rigiocare un videogame che in passato ci ha preso tantissimo porta a cocenti delusioni, per la pochezza tecnica e la giocabilità spesso differente da come la si ricordava, ma in Rick Dangerous tutto questo non accade. La struttura di gioco è talmente intrigante e coinvolgente nella sua semplicità che iniziare è facile ma smettere non lo è per nulla. Questo pur ammettendo che il tutto è tosto e parecchio frustrante! Il titolo Core non è altro che un platform con forti elementi puzzle o forse dovrei dire l'opposto ma risulta difficile stabilire quale delle due componenti prevalga perché sono entrambe calibrate ottimamente.

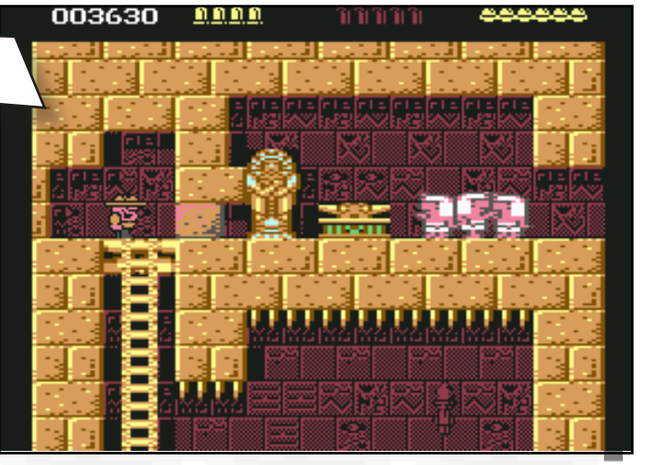


Cominciamo bene, nemmeno il tempo di capire dove diavolo mi trovo che ho gia una roccia che mi rotola alla spalle! Nonostante tutto Rick non perde il suo sorriso. Epico.

Il protagonista, uno spudorato quanto irriverente clone di Indiana Jones versione super deformed, si ritrova ad affrontare quattro ambientazioni diverse (Amazzonia, Egitto, covo nazista e base missilistica) ripiene di tranelli, tesori e nemici, in una successione di schermate a scorrimento alternate ad altre fisse. La cattiveria di questo titolo (ma infondo anche la sua bellezza) è che a morire basta un attimo...magari toccando un certo punto dello scenario o facendo una qualunque azione apparentemente innocua! Questo perché i trabocchetti sono ovunque e spesso nascosti in modo sleale, in quanto se ne può scoprire l'esistenza soltanto quando ormai il numero di vite rimaste segna un'unità in meno! Ma la forza di Rick Dangerous è anche questa: ad ogni partita si va un po' più avanti perché a furia di provare e riprovare si memorizzano i percorsi sicuri, la disposizione delle trappole e non ultimo il modo migliore per affrontare o, quando possibile, evitare gli avversari, anche perché, a parte il coltello (almeno presuppongo sia tale...diciamo una sorta di oggetto contundente!) che si limita a fermarli per pochi istanti, la dotazione di Rick prevede proiettili per la pistola (arma a lungagittata) e candelotti di dinamite (che vengono depositati a terra ed esplodono dopo alcuni istanti) in numero limitato e i rifornimenti latitano!



Sono più audace di Indiana Jones, più intelligente di Sherlock Holmes, più carismatico di James Bond, più bello di Alain Delon, più...



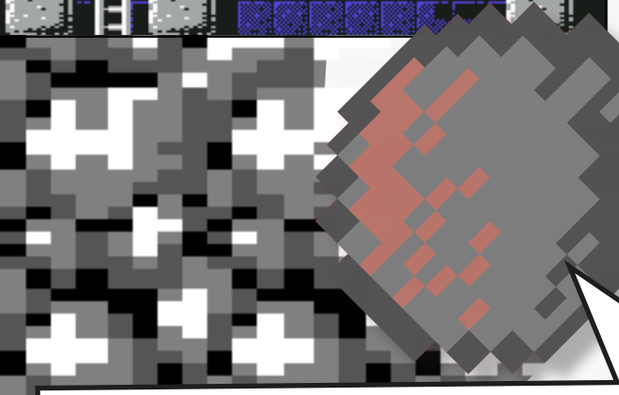
Walk like an egyptian...

Ogni quadro offre una sfida nuova: come affrontare quel nemico, sparandogli con calma e in tutta sicurezza dalla lunga distanza (magari sacrificando l'ultimo proiettile a disposizione, nella speranza che nel quadro seguente ci sia una ricarica) o rischiare la tempistica con la dinamite? E quale strada prendere a quel bivio? Quella apparentemente più sicura in cui per giunta si trova un invitante tesoro? E se fosse solo un trucco per celare l'ennesima trappola? Una nota negativa in tutto questo c'è, ovviamente riguarda la già citata difficoltà: basta un minimo contatto con un nemico o una trappola per morire e arrivati ad un certo punto del gioco (magari quasi alla fine) dover riaffrontare tutto una volta sconfitti (perché non esitono password o continue di sorta) può provocare una certa dose di frustrazione ma qui interviene la componente platform (quindi d'azione) a far divertire il giocatore e mitigare in parte la noia nel riaffrontare livelli già ampiamente metabolizzati e anzi, rigiocandoci si ha il piacere di mettere a frutto l'esperienza accumulata da tentativi su tentativi persi nell'affrontare quegli stessi trabocchetti che ormai invece si superano di slancio, a memoria.

Dei quattro livelli accennati, ritengo i primi due i migliori per l'atmosfera: l'Amazzonia (ma non la giungla, una serie di grotte) è lo scenario più adatto, ovviamente, con tanto di indigeni e manufatti ma anche l'ambientazione egiziana si difende, in quanto anche qui l'immedesimazione non manca e poi, le piramidi sono da sempre (almeno nei film fantastici) ricche di pericoli, misteri e tesori, no? Ho sempre trovato invece un po' deboli gli ultimi due stage,seppur sempre gradevoli e impegnativi, per carità ma meno immersivi a livello di ambientazione, specie l'ultimo, un po' fuori contesto. La grafica è di una semplicità disarmante e le poche animazioni presenti sono funzionali e nulla più eppure, nonostante una certa ripetitività che caratterizza ogni singolo livello (in fondo la palette di colori è sempre quella e gli scenari cambiano poco, presentando sempre gli stessi nemici e le stesse trappole, certo attinenti al tipo di ambientazione ma comunque mai più di una manciata per ogni categoria), più che di grafica scarna parlarei di stile essenziale, funzionale e piacevole. Le musiche (assenti durante lo scorrere del gioco e presenti solo ad inizio e fine missione), sono quanto di più semplice il SID possa offrire, gradevoli certo ma tecnicamente tutt'altro che eccelse, mentre gli effetti sonori risultano davvero divertenti.

La longevità è assicurata dalla curva d'apprendimento da subito in salita, proprio a causa del fatto che pur conoscendo a menadito i passaggi di un certo livello, nel successivo tutto viene mischiato, riciclato e ci si ritrova nuovamente inermi e indifesi di fronte alle mille minacce celate da ogni nuova schermata. È anche doveroso precisare che la versione per C64 vanta livelli lunghi circa la metà di quelli per Amiga (o comunque dei sistemi 16bit) credo per mancanza di memoria e per la scelta di evitare al giocatore, finita una missione, la tiritera di caricare il livello successivo e in caso di morte, riavvolgere il nastro e ripetere il caricamento iniziale (a suo tempo in molti videogiochi per C64 funzionava così!). Non credo questo sia un vero difetto, anzi forse rende il tutto un attimo più semplice (ho detto un attimo eh?) anche se, dovendo optare per un taglio, avrei preferito che i programmatori inserissero in toto i primi due livelli tralasciando i successivi, meno affascinanti (almeno, secondo i miei gusti!).

Giuseppe "Epikall" Di Lauro



...si si continua pure a vantarti Rick Dangeorus ma un giorno ti farò capire che non sono solo una banale pietra che rotola! ben presto riuscirò a schiacciarti come un delizioso piatto di sardine al Gratin ma senza capperi perché non li digerisco, argh!

Commento Finale

Rick Dangerous è un titolo storico ma attualissimo, che mostra come dietro una tecnica minimalista ma azzeccata, possa nascondersi un gameplay diabolicamente geniale, non innovativo ma in grado di rendere al meglio la commistione di due generi tanto diversi come platform e rompicapo e, una volta iniziato, capace di far spendere intere nottate a chi, come me, si innamorerà di questo gioiellino... e non è forse questo lo scopo ultimo di un videogioco?

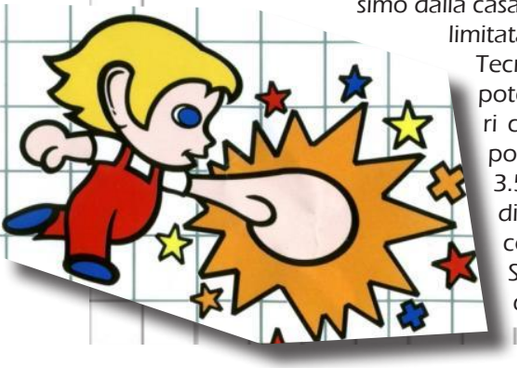
SEGA Master System

di Dario "Dariolino78" Lanzetti

Il 20 ottobre del lontano 1985 la SEGA lanciava il suo SG-1000 Mark III in Giappone. Era il successore del Mark I e del Mark II e voleva essere l'alternativa al Nintendo NES.
Nel 1986 raggiunge l'America e nella seconda metà del 1987 anche l' Europa.
Nel "trasloco" dall' Asia all' Europa e all'America il gioiellino 8 bit Sega, ora chiamato Sega Master System, subisce un deciso restyling nella forma, ma mantiene identiche specifiche hardware.

Le differenze a livello estetico tra Sega Master System e Sega SG-1000 Mark III sono piuttosto evidenti: il Mark III è grigio molto chiaro con rifiniture nere, squadrato e con una forma piuttosto rettangolare, il Master System è nero con rifiniture rosse ed ha una forma quasi a "piramide schiacciata" con base e vertice rettangolari che gli conferiva un aspetto "spaziale".

Questa console poteva disporre sia di specifiche card, economiche ma dal basso contenuto di RAM, che di normali cartucce, più costose ma anche più capienti. Le cartucce si inseriscono nello slot posto sulla parte superiore della console mentre le card si inseriscono nell'apposita fessura posta nella zona frontale.
Quest' ultimo tipo di standard (le card), fu utilizzato pochissimo dalla casa giapponese e cadde in disuso per la limitata capacità di archivio dati.



Tecnicamente l'8 bit in questione è più potente del NES e di altri suoi avversari contemporanei, l'architettura interna poggia su un processore Zilog Z80 a 3.579545 mhz, un processore molto diffuso e condiviso con molti home computers come Amstrad CPC, MSX o Spectrum, benchè con differenti velocità di clock.

Per l'impianto grafico la SEGA scelse, invece, una strada più personale, partendo da un chipset Texas Instruments TMS9918 identico a quello di MSX e Colecovision per poi aggiungervi nuove modalità grafiche e nuovi registri. La nuova modalità grafica più importante è senz'altro lo scrolling via hardware con la possibilità di visualizzare 32 colori da una palette di 64.
L'impianto sonoro contava sul chip sonoro della Texas Instrument SN76489, un generatore di suoni ampiamente programmabile in grado di supportare fino a 4 canali. Nel 1987 Sega decise di migliorare l'impianto audio del Mark III e aggiunse quindi un ulteriore processore. Questo processore aggiuntivo, da comprare a parte come espansione, è lo Yamaha OPLL fratello minore del ben più famoso OPL2 caratteristico delle Soundblaster. La versione per l'8-bit di casa SEGA era priva del supporto stereo e, a causa della rimozione di alcuni registri per contenere i costi di produzione, poteva riprodurre un solo suono personalizzato alla volta, utilizzando per gli altri canali gli strumenti già presenti in memoria.
Quest' ultima modifica non fu mai realizzata per il Master System!
Nel 1985/86 questa console era in grado di generare immagini più colorate, definite e ricche di particolari delle console avversarie mentre il sonoro, senza il chip Yamaha, non era effettivamente nulla di rivoluzionario.
Negli anni successivi si sono susseguite diverse versioni del Sega Master System che comunque tenevano inalterate le specifiche tecniche.

SEGA® Master System™

Nel 1990 uscì il Sega Master System II, ovvero un restyling del prodotto che presenta dimensioni compatte e la privazione dello slot per game card e del pulsante reset; una rivisitazione all'insegna del risparmio.
Per il mercato brasiliano, dove il Master System ha fatto davvero un successone, fu prodotta una versione wireless "Super Compact" in grado di trasmettere il segnale tramite radiofrequenze e ancora più piccola e compatta per quanto riguarda la forma. Pochi sono a conoscenza del fatto che, in seguito al grande impatto sul mercato sudamericano, il Master System è TUTTORA (2008) in produzione e viene attualmente venduto sotto il nome di Master System 3, benché identico alla seconda versione a parte l'inclusione on-board di numerosi giochi, 115 nella versione più ricca.
Nelle varie edizioni della console è sempre stato presente almeno un gioco incluso nel bios, disponibile quando nessuna cartuccia era inserita. I giochi in questione sono Snail Maze, un gioco di labirinti estremamente semplice, Alex Kidd in Miracle World, un ottimo platform di discreto successo, Hang-On un gioco di corse motociclistiche e Safari Hunt, uno sparatutto progettato per essere utilizzato con la "pistola" a raggi infrarossi.

Questa fantastica macchina per videogiochi fu altresì arricchita di alcuni accessori come controller a 6 pulsanti (molto simile al controller per Mega Drive), light gun (Sega Light Phaser), autofire aggiuntivi (Sega Rapid Fire Unit), joiystick (the Sega control Stick), jopad con autofire incorporato (SG Commander), volanti/manubri (Sega Handle Controller), trackball (SegaSport Pad) e soprattutto, occhiali 3D (3D Glasses) da usare con giochi appositamente studiati. Il joypad standard (Sega Control Pad), invece, è dotato di soli due pulsanti, senza pulsante start e quindi la "pausa" dei giochi viene attivata tramite un tasto apposito posizionato sulla console.
Nonostante un concreto successo in Europa e in altri mercati minori, il Master System ha perso lo scontro con il Nintendo NES nella scena mondiale.
Ciò fu dovuto probabilmente a una distribuzione già capillare del NES e senz'altro anche ad una aggressiva strategia di mercato a suon di diritti operata da Nintendo che scoraggiava le terze parti a produrre software per la console SEGA. In ogni caso vista la produzione totale di console che si stima attorno alle 13 milioni di unità vendute in tutto il mondo, il risultato ottenuto dalla casa di Sonic e Shinobi non può essere considerato un fallimento (il NES vanta circa 49 milioni di unità vendute).
Di fatto il Sega Master System è la più famosa console "da casa" a 8-bit prodotta dalla SEGA.

Ecco il mitico Jerry Calà in uno dei suoi insopportabili tormentoni "Ocio però, con i Giochi Preziosi"... poi c'era quella ca...ta del Sonic Badge che se ti si illuminava il Sonic di plastica mentre guardavi lo spot potevi vincere un premio che non si sa cosa cavolo era perché non te lo dicevano, bastardi!

GIOCHI PREZIOSI
SEGA
Master System
GRANDE CONCORSO
GIOCA CON ZENGA AI MONDIALI 1990!
Vinci un abbonamento per seguire la tua squadra del cuore.
Come partecipare al grande concorso abbinato ai MONDIALI ITALIA '90? Semplicemente comprando, dall'1.10.89 al 31.5.90, un prodotto della linea SEGA, ritirando la cartolina-concorso (le regole per partecipare sono scritte sulla cartolina) e compilandola specificando quali, a vostro parere, saranno le 2 squadre finaliste ai Mondiali. Tra tutti quelli che avranno indovinato saranno estratti ben 10 abbonamenti annuali per seguire la squadra sportiva del cuore (di qualsiasi specialità).
Tra tutti i partecipanti saranno estratte inoltre 120 cassette per giocare con Sega Master System! Il meraviglioso catalogo con tutte le novità di Sega Master System è già presso tutti i rivenditori ed è gratis.
SEGA
Master System
PANTASTICO!

In Italia venne distribuito da Giochi Preziosi la quale associò alla console Walter Zenga e Jerry Calà come testimonial.
Il Sega a 8 bit ha dato la vita a moltissimi capolavori nonché a titoli mediocri e giochi da lasciare sugli scaffali dei negozi. Soffermandoci sui giochi di classe vanno ricordati: Alex Kidd in Miracle World, Alex Kidd in Shinoby World, Sonic the Hedgehog 1 e 2, Shinobi, Out Run, R-Type, Street of Rage, Phantasy Star, Golden Axe Warrior, Rastan, Super Monaco Grand Prix, Double Dragon, Golvellius, Psycho Fox, New Zeland Story, Bubble Bobble, Robocod, Ghouls 'n Ghost, Black Belt, Bomber Raid, Master of Darkness, Tennis Ace, Fantasy Zone 1 e 2, Ninja Gaiden, Micro Machine, Power Strike 1 e 2, i 4 capitoli della saga di Wonder Boy e le saghe di Mickey Mouse, Donald Duck, Asterix e molti altri titoli di classe.
Tra i giochi da evitare sono da mettere in evidenza: Back to the future 1 e 2, Running Battle, Strider 1 e 2, Ghost Busters, The Incredibile Crash Dummies, Alf (in ogni caso i gusti personali possono modificare qualunque classifica o parere).

Per finire lo speciale vorrei aggiungere alcune curiosità:

-I primi control pad venivano forniti con una piccola manopola da avvitare direttamente sulla croce direzionale, diventando piccoli stick.
-La pistola a raggi infrarossi era notoriamente "sfasata", lo sparo era visualizzato e "percepito" dal Master System un pochino più a destra del dovuto.
-Il tasto "reset" posto vicino al tasto "pause" sulla prima versione della console era davvero scomodo; mi è capitato di premere "reset" al posto di "pause" più di una volta. Sarà stato per la fretta, o per mia incuranza ma vi assicuro che mi sono incavolato non poco. Fortunatamente il Sega Master System 2 era sprovvisto del tasto reset.
-I primi modelli avevano un trasformatore più pesante e con un filo più lungo.
-Questa console Sega è davvero resistente. Il primo modello mi cadde dalla mani più volte, è stato usato per molte e molte ore e funziona ancora. I punti deboli stanno nelle connessioni; sia con le cartucce che con il cavo video e alimentazione. Per le connessioni con le cartucce e sufficiente tener puliti i connettori (sia cartuccia che console) con i prodotti specifici, per quanto riguarda i cavi video e alimentazione è sufficiente usarli con cura e non "forzarli" mai.
-Il Sega Control Stick oltre a non possedere delle ventose che lo avrebbero reso stabile è anche montato al contrario. Lo stick è a destra e i pulsanti a sinistra. Forse l'unico joystick veramente utile a un mancino, ma io lo ho sempre trovato scomodo, anche "girando" il Control Stick, il problema non si risolve perché il filo, che in questo caso passa dal sotto, da fastidio. Come se non bastasse, l'impugnatura posta in alto allo stick rotea su se stessa!!! Secondo me davvero una periferica mal riuscita.
-Molti giochi, soprattutto quelli realizzati tra l'87 e l'89 con qualche strascico nel 90, soffrono di un difetto chiamato flikerio o sfarfallio degli sprite (veloce sparizione e riapparizione degli sprite senza apparente motivo). Anche altri sistemi hanno sofferto di questo problema, ma vista l'alta frequenza della presenza di questa noia, posso dire che il flickerio, è un difetto "tipico" della prima parte della produzione di giochi per la console qui presa in esame.
-La TecToy che distribuisce il Sega Master System in brasile ha dato la luce ad alcuni giochi interessanti e disponibili solo per il mercato brasiliano; il più delle volte sono conversioni da Game Gear i più interessanti sono: Street Fighter 2, Sonic Blast e Fire and Ice.
-Sega volle rendere i formati Mark III e Master System incompatibili, quindi non è possibile utilizzare una cartuccia del Mark su Master System e viceversa.

Se pensate sia scomodo dormire nell'autobus con la testa poggiata sul finestrino e di fianco un vecchio che ogni 5 minuti esatti si soffia il naso, allora non avete mai provato l'enigmatico Sega Control Stick.

ROCK
The Two-Mega Ca
SEGA
Master System
ACTION
DEEP DUCK TROUBLE
Donald Duck
SHOOTING
SEGA
Choplifter

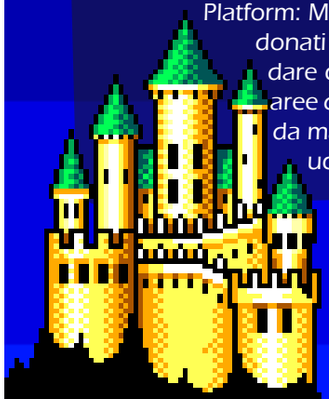
SEGA
Video Games That'll Blow You Away!
Space Harrier
SEGA
GHOSTBUSTERS
SEGA
SCORE 222540
TIME 45
L
H
SPEED 193 km/h
Choplifter
SEGA
Out Run
SEGA
The Sega Master System
SEGA
SEGA
The Challenge Will Always Be There.
Action
Ghost
Teddy Boy
Block
Hang-On & Safari Hunt
World Grand Prix
RAMBO
First Blood Part II
Great Football
SEGA
Now SEGA explodes into your own home!
With more games than ever. More levels of play. More responsive controls. Plus, SEGA has digital sound, and graphics that are so real, you'll swear you can smell the burning rubber.
Just imagine—the ultimate in arcade excitement loose in your living room.
SEGA's gonna blow you away!
© 1987 Tonka Corporation. All Rights Reserved.
Choplifter © Dan Gorlin 1982. Manufactured under license from Broderbund Software, Inc.
Rambo © 1985 Carolco. All Rights Reserved. Ghostbusters © 1987 Columbia Pictures Industries, Inc.

Wonder Boy™ III
The Dragon's Trap

Nel 1989 la SEGA Entertainment lanciò il terzo capitolo della celebre saga di Wonder Boy intitolato Wonder Boy III: The Dragon's Trap (Monster World II Dragon No Wana in Giappone), il gioco uscì per Sega Master System, Game Gear e TurboGrafx 16 (su PcEngine il titolo venne cambiato in Dragon's Curse) e venne sviluppato dalla Westone, già creatrice del primo mitico Wonder Boy e del suo successore Wonder Boy in Monster Land. In seguito la software house in questione realizzò nel 1990 Wonder Boy in Monster World e nel 1994 Monster World 4 (solo per Genesis/MegaDrive), ma di tutte queste avventure targate Wonder Boy, quella che secondo me spicca fra tutti per qualità ed innovazione è proprio Wonder Boy III: The Dragon's Trap. Il gioco si poteva classificare come Adventure/Platform/RPG (sulla copertina c'è scritto semplicemente "Action"), mai nessun gioco poteva meglio considerarsi tale, infatti nel titolo Westone c'era e c'è ancora veramente tutto questo.

Adventure: Il gioco parte proprio dove si concluse il suo predecessore, l'inizio sarà un piccolo tuffo nel passato che vi darà modo di capire bene la situazione. Come detto, già da subito vi ritroverete ad affrontare tutta una serie di mostri, orchi e scheletri che vi faranno rallentare la corsa verso l'inevitabile scontro contro il primo drago, Dragon Mecha . Con precisi colpi di spada alla testa riuscirete a sconfiggerlo ma purtroppo non riuscirete a sfuggire da un terribile incantesimo che vi tramuterà in un drago verde sputafuoco. Il castello è ormai crollato, ed ora non ci resta che partire per questa nuova indimenticabile avventura. Gli obiettivi sono: trovare e sopratutto annientare tutti gli altri temibili draghi che ci hanno teso questa imprevedibile trappola e ritrovare la Salamander Cross per ritornare umani.

Platform: Muovendoci fra i vari scenari affronteremo diverse zone che spaziano da graziosi paesaggi alberati a deserti abbandonati fino ad arrivare nelle profondità di oceani sommersi e percorsi infuocati in cui per sopravvivere potremmo saltare, dare colpi di spada, abbassarci, volare, sparare, lanciare boomerang, bombe, tornado e tanto altro ancora. Le variegate aree di questo gioco sono tutte percorribili a patto che abbiate la trasformazione giusta, per esempio ci sono zone formate da mattoncini che solo un agile topolino può scalare, oppure altre acquatiche o sospese in cielo che solo un pesce o un uccello potrebbe raggiungere.



RPG: Prima di affrontare le complicate aree di gioco è meglio rifornirsi dal nostro negoziante di fiducia (un uomo suino con benda all'occhio e sigaretta...ricorda molto Snake di Metal Gear Solid 3) il quale ci fornirà, al giusto prezzo, le armi (spade, armature, scudi, boomerang, bombe ecc) e le magie (tuoni, tornado ecc.) essenziali per rimanere vivi. Nel caso che vi sentiste troppo male fisicamente, durante tutta l'avventura potrete riprendervi dalle ferite subite facendovi curare nell'apposita infermeria (una bella bionda... molto meglio del maiale). Nel menu dell'armamentario possiamo consultare l'evoluzione delle caratteristiche attribuite al personaggio che in questo caso sono solo tre: Attacco (AP), Difesa (DP) e Carisma (CP).

Master System ▷ Sega / Westone ▷ 1989 ▷ Platform / Adventure

La prima fa riferimento alla potenza fisica, la seconda al numero di danni che si può subire prima di perdere l'energia che è rappresentata da cuori (come in The Legend of Zelda), mentre la terza risulta alquanto indispensabile nel rapporto con i negozianti, infatti se il CP sarà troppo basso essi si rifiuteranno di vendere i propri oggetti anche se avremo denaro a sufficienza. Nel corso della lunga avventura, sarete inoltre presi dalla costante ricerca di denaro per l'acquisto di armi più potenti e di chiavi utili per aprire porte, ci sono persino chiavi nascoste in zone perdute o possedute da inaspettati mostri. L'evoluzione è un fattore davvero importante che vi farà perdere molto tempo, quindi sarà buona abitudine non dimenticare di procurarsi sempre le indispensabili password, di cui Wonder Boy III: The Dragon's Trap è provvisto.

Sul piano tecnico c'è da dire che Sega produsse un gioco che graficamente si attestava su un buon livello di qualità, con sprite e scenari disegnati con discreta cura, ovviamente qualche particolare in più non avrebbe fatto male ma tutto sommato non ci si può lamentare. La versione per PcEngine è decisamente più gradevole, ci furono anche dei cambiamenti come i capelli di Wonder Boy che passarono da verdi a biondi, o la trasformazione in leone che divenne in tigre.
Westone mise in pratica anche un ottimo campionario di musiche dallo stile memorabile e fantasioso che accompagneranno egregiamente la vostra marcia verso la sperata vendetta.
Il sistema di gioco all'epoca si presentava del tutto nuovo, infatti affrontare i livelli con le diverse mutazioni del protagonista (un drago, un topo, un leone, un pirahna e un falco) apriva possibilità di gioco quasi infinite, era una continua ricerca di segreti, di zone nascoste e di armi e magie sempre più potenti da comprare.

Immaginare oggi Wonder Boy III: The Dragon's Trap in chiave moderna ci porta a pensare che forse scavando nel passato si possono trovare valide idee per futuri giochi che uniscano generi diversi in modo originale, ma purtroppo sappiamo per certo che molto difficilmente rivedremo Wonder Boy affrontare le avversità in un'avventura epica e densa di atipicità come quella che vi ho appena descritto. Per fortuna il passato non è del tutto scomparso ed oggi possiamo ancora appassionarci con quello che tanti anni fa fece entusiasmare milioni di ragazzi.

Francesco "Snake" Prete

Commento Finale

Uno dei videogiochi che ricordo con più affetto è proprio questo Wonder Boy III: The Dragon's Trap, forse proprio per la sua inaspettata completezza, infatti non gli manca nulla: una grafica simpatica, musiche orecchiabili, una longevità a dir poco invidiabile e il divertimento classico di tutta la saga del mitico Wonder Boy.

Essere topi non è cosi male, molti pensano che sono troppo bassi e che puzzano, invece vi sbagliate! con questa trasformazione cucco alla grande! Ci sono certe belle tope in giro (uhm no quella dietro di me è decisamente troppo magra per i miei gusti).

MATRICOLE VIDEOLUDICHE

di Alessio "AlextheLioNet" Bianchi

L'esordio della I

Titoli usciti sotto etichetta Irem ("International Rental Electronic Machines" e "Innovations in Recreational Electronic Media") dal 1979 al 1994 (in ordine cronologico):

1979 Capsule Invader
1980 Gingateikoku No Gyakushuu / UniWar S
1980 Sky Chuter
1981 Andromeda
1981 Demoneye-X
1981 Panther
1981 Red Alert
1982 Moon Patrol
1983 Motorace USA / Zippy Race / Traverse USA
1983 Tropical Angel
1984 Kung Fu Master / Spartan X
1984 Lode Runner
1984 The Battle-Road
1985 Atomic Boy / Wily Tower
1985 Horizon
1985 Lode Runner - Golden Labyrinth / Lode Runner - Majin No Fukkatsu
1985 Lot Lot
1985 Spelunker
1985 Spelunker II
1986 Battle Bird
1986 Kid Niki: Radical Ninja / Kaiketsu Yanchamaru
1986 Lode Runner - The Bungeling Strikes Back / Lode Runner - Teikoku Karano Dasshutsu
1987 Battle Chopper / Mr. Heli Dai-Bouken
1987 R-Type
1988 Image Fight
1988 Meikyuu Shima
1988 Ninja Spirit / Saigo No Nindou
1988 Tsukikage (The Legend Of The White Wolf)
1988 Vigilante
1989 Dragon Breed
1989 Kengo
1989 Legend Of Hero Tonma
1989 R-Type II
1989 X Multiply
1990 Air Duel
1990 Hammerin' Harry / Daiku No Gensan
1990 Major Title
1990 Pound For Pound
1991 Blade Master
1991 Bomber Man / Dynablaster / Atomic Punk
1991 Cross Blades!
1991 Gallop - Armed Police Unit / Cosmic Cop
1991 Gunforce: Battle Fire Engulfed Terror Island
1991 Image Fight II
1991 Thunder Blaster / Lethal Thunder
1992 Bomber Man World / Dynablaster Global Conquest
1992 Hook
1992 Major Title 2 / Skins Game
1992 Major Title Tournament Leader
1992 Mystic Riders / Mahou Keibitai Gun Hoki
1992 Quiz F1 1,2 Finish
1992 R-Type Leo
1992 Undercover Cops
1993 Air Assault
1993 Fire Barrel
1993 Hill Climber
1993 In The Hunt / Kaitei Daisensou
1993 Ninja Baseball Bat Man / Yakyu Kakuto League Man
1993 Perfect Soldiers / Superior Soldiers
1993 Risky Challenge / Gusson Oyoyo
1994 Dream Soccer '94
1994 Gunforce 2 / Geo Storm

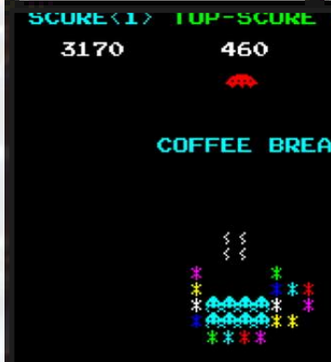
Le sale giochi della fine degli anni '70 e l'inizio degli '80 sono invase da un proliferare di rip-offs e cloni di Space Invaders e, in seguito, di Galaxian, al punto tale da trasformare la realizzazione di tali titoli "semi-fotocopia" in una sorta di "gavetta" per diversi team emergenti.

Tra i suddetti arcade games è particolarmente interessante IPM Invader (1978/79), uno dei primi Invaders a colori.
Questo coin-op, infatti, utilizza un vero color monitor e propone una visualizzazione a 8 distinte tonalità, caratteristica che, insieme alla curiosa "pausa caffè" (una simpatica animazione basata sui caratteri posta ad inserire un "coffee break" tra le alien waves) e alle nuove unità aliene di attacco ("capsules") rilasciate dal classico UFO bonus, lo distingue dagli altri cloni monocromatici.
Se nella maggior parte di questi ultimi, infatti, si simula il colore tramite la semplice sovrapposizione allo schermo di pellicole adesive trasparenti di diverse sfumature ("color overlays"), IPM Invader costituisce un'interessante alternativa economica al "color Invaders" ufficiale della Taito, Space Invaders part II (1979).

Il nome del produttore di questo clone, poi, è particolarmente degno di attenzione. Si tratta della IPM (1974-1979), compagnia giapponese avente al suo attivo alcuni mahjong games e soprattutto l'importante dato storico di costituire il primo nucleo intorno al quale nascerà nel 1979 la Irem Corporation.

Il nome "Irem", inizialmente acronimo per "International Rental Electronic Machines", viene modificato intorno alla metà degli anni '80 in "Innovations in Recreational Electronic Media".
La società produce numerosi coin-op di successo come il notevole Moon Patrol (datato 1982 e distribuito dalla Williams negli USA, è il primo videogioco che vede l'implementazione dello scrolling parallattico, nonché il primo arcade hit firmato Irem), il divertente 10-Yard Fight (1983), l'avvincente beat 'em up Kung Fu Master / Spartan X (capostipite dei beat 'em up a scorrimento datato 1984; distribuito dalla Data East negli USA), l'intrigante Lode Runner e seguiti (1984/86 su licenza Brøderbund), l'affascinante Spelunker e seguito (1985/86 su licenza Brøderbund) e il mitico R-Type (1987).

R-Type è sicuramente il titolo più noto della Irem. Questo shoot 'em up riscuote un successo travolgente che gli frutta un'impressionante dote di conversioni (ben 15, compresa quella Playstation -R-Types- e le più recenti: mobile phone, Wii -Virtual Console- e Xbox 360). La stragrande maggioranza dei sistemi casalinghi, console, home e personal computer in voga alla fine degli anni '80, infatti, è dotata del suo porting di questo celeberrimo arcade hit.
Il coin-op Irem spopola per il gameplay vario, intrigante e valorizzato da diverse intuizioni geniali (su tutte: il Force Pod, il Beam e lo straordinario quanto imitatissimo 3° stage, con la sua enorme nave spaziale da demolire pezzo per pezzo), per le notevoli soluzioni visive (gli enormi boss finali, le animazioni modulari, la raffinata parallasse), per la perfetta calibrazione del livello di difficoltà (molto alta senza, però, eccedere in frustrazione), per il carismatico design di sprites e fondali e, infine, per l'irresistibile appeal dell'ambientazione cupa, dall'affascinante feeling gigeriano.
R-Type è, dunque, un capolavoro, un gioiello di programmazione e un esempio di game design di classe cristallina.
Storicamente, poi, il titolo Irem riveste un'importanza fondamentale.



Insieme a Gradius, R-Type è uno dei cardini su cui si impernia il genere degli shoot 'em up che, concettualmente, non effettuerà per parecchi anni salti evolutivi (con la notevole eccezione dell'apprezzatissimo Radiant Silvergun, coin-op realizzato nel 1998 dalla Treasure e noto anche per la perfetta conversione su Sega Saturn) che possano paragonarsi a quello concretizzato da questo popolare coin-op, limitando i propri elementi di progresso a fattori di ordine estetico, ad estremizzazioni della difficoltà legate al parossistico aumento di sprites e proiettili nemici (bullet hell shooters), a scoring systems alternativi e, in alcuni casi, a contaminazioni con altri generi.

Inevitabilmente la Irem, team ormai di grande fama, miete successi su successi che, grazie alle numerose conversioni, fanno sentire la propria eco su molti home systems (numerosi titoli per Famicom / NES sono firmati da una sua divisione interna e distribuiti dalla Nintendo): Battle Chopper / Mr. Heli Dai-Bouken (1987), Vigilante (1988; seguito ideale di Kung Fu Master distribuito dalla Data East negli USA), Ninja Spirit (1988), Legend of Hero Tonma (1989), Dragon Breed (1989), R-Type II (1989; attesissimo seguito che, pur confermando la genialità dei game designers, tende ad eccede sul fronte della difficoltà) e Hammerin' Harry (1990).

Gli anni dal 1990 al 1994 vedono, pur nell'ambito di una notevole attività e di un discreto numero di titoli validi, un progressivo appannarsi dell'appeal della software house, nonostante la diffusa ricercatezza estetica e il gameplay quasi sempre accattivante.
La Irem suddivide la propria attività tra coin-op, conversioni e titoli specificamente realizzati per console. Interessanti i suoi "porting arcade" del noto cavallo di battaglia firmato Hudson Soft: Bomber Man / Dynablaster / Atomic Punk (1991) e i seguiti Bomber Man World / Dynablaster Global Conquest (1992). Oltre alle versioni Game Boy / GB Color e Game Boy Advance di R-Type, sono da ricordare Super R-Type (1991) e R-Type III: The Third Ligtning (1993) per Super Famicom / Super NES.

Tornando al comparto arcade, il coin-op R-Type Leo (1992), ad esempio, è lontano dalla carica innovativa e dal fascino del primo episodio e, tra gli altri titoli abbastanza anonimi, emergono solo: Gunforce: Battle Fire Engulfed Terror Island (1991), Undercover Cops (1992; interessante clone apocalittico di Final Fight dotato di personaggi particolarmente bizzarri), il notevole shoot 'em up sottomarino In the Hunt (1993) e Gunforce 2 (1994). Quest'ultimo, come del resto l'altrettanto valido predecessore, è uno spettacolare clone di Contra che, in seguito, fornirà la base per la realizzazione del primo Metal Slug (1996 - Neo Geo MVS / AES / NGCD), titolo firmato dalla Nazca Corporation. Lo stile grafico e il gameplay di Metal Slug, peraltro, testimoniano che la Nazca è formata da diversi elementi provenienti dalla stessa Irem.

La prima metà degli anni '90 vede la Irem dibattersi in una crisi che ne causa una temporanea eclissi (1994).
Tre anni dopo, tuttavia, la software house rinasce dalle sue ceneri con un nuovo nome, Irem Software Engineering Inc. (1997), inaugurando una nuova line-up dedicata a Playstation / PS2 / PS3 e PSP che punta ad attuare un'effettiva valorizzazione delle potenzialità grafiche 3D delle console Sony, pur nel rispetto delle dinamiche oldskool che costituiscono le fondamenta storiche della società.
Tra i VG firmati dalla nuova Irem non mancano gli eredi del suo cavallo di battaglia: R-Type Delta (Playstation - 2000), R-Type Final (Playstation 2 - 2004) e R-Type Tactics / R-Type Commands (Playstation Portable - 2007). Questi titoli rinnovano i fasti del noto sparatutto e dimostrano, con il loro buon successo, la sopravvivenza di un sostanzioso nucleo di fan.

Il logo attuale della software house

IN THE HUNT

We all live in yellow submarine,
yellow submarine, yellow submarine... ah non ci sono più i mari glaciali di una volta, ora per un niente ti bombardano, manco fossi il sottomarino personale di Bomberman!

Arcade Coin Op ▷ Irem ▷ 1990 ▷ Shoot 'em up

Prodotto dalla Irem, la società che con un certo R-Type scosse le fondamenta del genere stesso degli sparatutto, In The Hunt è riuscito nell'intento di distinguersi all'interno del suo genere, allora non ancora ridotto a una piccolissima nicchia come oggi ma già in fase calante. La distinzione non è però dovuta a particolari meccaniche di gioco (è difficile ideare qualcosa di altrettanto rivoluzionario del Force e del Beam presenti nel gioco succitato), bensì all'ambientazione: sono infatti rarissimi gli shoot 'em up con un'ambientazione sottomarina. Meglio: i videogiochi di ambientazione sottomarina, di qualunque genere siano, sono rarissimi. Così rari che, per dare un minimo di appeal al gioco, la versione occidentale ha un titolo abbastanza anonimo e fuorviante ma che in realtà serve solo a rimandare a quella che forse è la più nota storia con dei sottomarini come protagonisti: The Hunt For Red October (ovvero, "Caccia a Ottobre Rosso").

La storia si svolge in un lontano futuro in cui apparentemente la previsione secondo cui i poli si scioglieranno e sommergeranno buona parte della terraferma si è avverata: l'obiettivo primario è infiltrarsi nella base dell'organizzazione criminale D.A.S. ovvero Dark Anarchy Society (la stessa che viene menzionata in altri titoli Irem, tra cui Undercover Cops, probabilmente ambientati nello stesso mondo) per evitare che minacci il mondo con i suoi armamenti. La solita storia del "solo contro tutti", insomma. Il nostro sottomarino ha a disposizione tre tipi di armamenti controllati con soli due tasti: premendo un tasto verranno sparate le torpedini, mentre con il secondo pulsante verranno contemporaneamente sganciate le bombe di profondità e sparati i missili verticali. Lo sparo verticale mostra tutta la sua potenza quando il sommergibile viene portato a pelo d'acqua: a quel punto l'arma secondaria (che siano missili a ricerca, cannoni o altro) potrà essere sfruttata per abbattere aerei ed elicotteri che si divertono a buttare bombe nelle già abbastanza affollate profondità marine oppure le installazioni di terraferma. Le armi possono essere ulteriormente potenziate raccogliendo i bonus rilasciati dagli unici sottomarini e aerei che non ci attaccheranno (i primi per l'arma principale e gli altri per l'arma secondaria, rispettivamente con tre e due tipologie di armamenti disponibili), mentre gli unici altri bonus esistenti sono delle sfere rosse con una stella che se raccolte nel numero di 100 elargiranno una vita extra. Niente di nuovo nemmeno qui, ma come si diceva ITH non ambisce certo ad essere un gioco rivoluzionario.

Riguardo al gameplay, si possono notare alcuni punti in comune con R-Type: entrambi i giochi non sono certo frenetici, ma esigono di essere affrontati con calma e metodo, sia perchè sottomarino non è sinonimo di velocità (non stiamo certo parlando di cacciabombardieri o astronavi), sia perchè gettarsi nella mischia sparando all'impazzata non risolve niente in ITH. Situazioni in cui lo schermo si riempie di sottomarini nemici, tutto questo mentre torrette e aerei scaricano allegramente quintali di bombe in mare e lanciamissili subacquei ci tengono sotto tiro, sono la norma in questo gioco: è meglio aspettare e affrontare le singole ondate che ci si parano davanti piuttosto che ritrovarsi completamente circondati. Anche il differente comportamento delle armi (per esempio le bombe di profondità, lente e che non vengono sparate di nuovo se le precedenti sono ancora presenti su schermo) impone di fermarsi a riflettere un istante piuttosto che schiacciare bottoni a caso; il minimo di concentrazione necessaria è comunque reso possibile dal fatto che lo scrolling dello schermo per fortuna non è automatico ma subordinato al movimento del sottomarino.

Vi è una certa varietà nella struttura degli stage: nel terzo ad esempio non si naviga in mare aperto, ma in uno stretto canale in cui si può quasi soltanto andare avanti e indietro, e le maggiori minacce provengono da nemici aerei o provenienti dalla cittadina sorta lungo il canale quali robottini, una letale ruspa gigante e un treno (!) che scarica in acqua enormi bombe; nel livello successivo si dovrà scendere nelle profondità oceaniche fra getti di rocce incandescenti e enormi creature marine, mentre il quinto è tutta una risalita verticale che ci vedrà impegnati nello sfuggire a quello che sembra un mostruoso dio atlantideo, da sconfiggere facendogli precipitare addosso enormi blocchi di pietra. Non mancano inoltre sparse per i livelli sezioni in cui più che sparare si dovranno eseguire manovre precise, per evitare ad esempio giganteschi missili o eruzioni sottomarine.

Ma veniamo all'aspetto che più mi ha colpito di questo gioco: la veste grafica, provvista di un livello di dettaglio decisamente elevato. Del resto il team responsabile dello sviluppo di In The Hunt sarà quello che poi confluirà nella Nazca Corporation, software house celebre soprattutto per il mitico Metal Slug, dalla grafica ugualmente stupenda. C'è quasi del maniacale nelle scie subacquee dei missili, negli spruzzi d'acqua generati dalle esplosioni, negli iceberg e nelle navi che affondano spezzandosi nel centro e esplodendo; in frangenti quali la devastazione della città nel terzo stage in cui prima le finestre degli edifici si frantumano attraversati da un'onda d'urto, e poi gli edifici stessi implodono e crollano generando tonnellate di macerie che sollevano ondate mentre precipitano in mare; per non parlare di dettagli come il faro del sottomarino che si accende negli abissi, il sottomarino stesso scosso dalle correnti generate dall'esplosione di alcuni boss o la sequenza che precede ogni livello, in cui su uno schermo radar si intravede per un istante la sagoma del boss di quella zona.

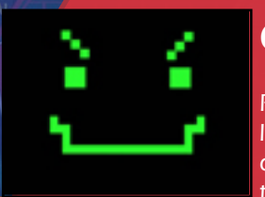
Anche gli scenari aggiungono molto all'esperienza complessiva del gioco: oltre alla già citata città portuale aggiungerei la città sommersa con grattacieli e autostrade sopraelevate attraverso cui farsi strada nel secondo stage (che si conclude con una battaglia contro un doppio boss sullo sfondo di uno stadio di baseball sprofondato!) o le rovine di una civiltà perduta nel quinto, destinate a venire impietosamente distrutte quando il dio si risveglia. Al contrario le musiche, se pur di buona qualità, sono del tutto anonime, dimenticabili e perennemente sovrastate dai roboanti effetti sonori.

Irem sapeva fare gli sparatutto, e l'ha già dimostrato varie volte; in questo caso però, se da un lato la struttura complessiva è decisamente basilare anche rispetto ad alcuni suoi titoli precedenti (spara — raccogli i bonus delle armi — ripeti all'infinito), dall'altra le innovazioni apportate non portano veri benefici al gameplay. Mi spiego meglio: l'idea di comandare un sommergibile è interessante, però non vedo perché mentre lui si debba comportare con un certo realismo (leggi: va piano), buona parte dei nemici non sembra risentire il fatto di trovarsi sott'acqua. Per di più da metà del gioco in poi, praticamente dal terzo boss (in tutto ci sono 6 livelli, né troppi né pochi per uno shoot 'em up), la difficoltà complessiva —che già come da tradizione Irem non perdona— subisce un'impennata improvvisa, con svariati momenti in cui il povero sottomarino si trova improvvisamente circondato da nemici provenienti da ogni parte, e senza nemmeno lo spazio né i tempi di reazione minimi (ho già detto che è lento?) per poter reagire né tantomeno sfuggire ai proiettili. D'altronde però lo sparatutto come genere è proprio questo, colpo d'occhio e reazioni viscerali contro la massa soverchiante dei nemici, per cui non mi sento di penalizzare più di tanto questo titolo per via della sua difficoltà.

NOTA: Il titolo è stato convertito per Saturn e PlayStation, le due versioni non presentano sostanziali differenze con l'originale, pertanto si possono considerare "arcade perfect".

Federico "Boyakki" Tiraboschi

Ritirataaaaa! meglio muoversi che questi sembrano davvero tutti avercela con me... manco fossi il sottomarino personale di Osama Bin Laden!



Commento Finale

Per concludere, In The Hunt è un titolo che definirei comunque pregevole, cioé non abbastanza incisivo per diventare memorabile, però eseguito con sufficiente professionalità e stile da meritare almeno per un po' l'attenzione dei giocatori.

Le biografie non autorizzate: Epikall

di Sandro "Sunstoppable" Prete

Arriva direttamente dalla mente (malata?) del vostro Sunstoppable una piccola rubrichetta a cadenza random (regolata dal mio cervello) atta a svelarvi i segreti più reconditi dei nostri amati redattori di RH. Ad inaugurare questo primo appuntamento è l'irascibilmente giocondo Epikall, personaggio oscuro che ha la sacra abilità di litigare con chiunque gli capiti nel forum...

Man on the Edge

Si dice in giro che il nostro caro Ekipal (copyright igorstellar) sia nato da una relazione tra Cecchi Paone e Vittorio Sgarbi di cui ne ha ereditato l'irresistibile senso dell'umorismo e l'inspiegabile rissosità. Incredibilmente, data la sua elevata schiettezza nel dire le cose in "faccia" (a 1000 km di distanza, abitando chissà dove e diviso da un monitor del pc), è riuscito addirittura a litigare con (l'ormai sua nemesi) AlextheLioNet e Simo21 che non si arrabbierebbero manco se andassi a letto con le loro fidanzate! Addirittura c'è chi ha visto Lekipal prendere botte da Gandhi per averlo allietato con la sua irrinunciabile compagnia. Indimenticabili sono i suoi saluti ai nuovi utenti iscritti del forum che sovente provocano in questi ultimi l'impulso di non visitare più il sito. Ma non solo risse inutili per il nostro Depikal. Infatti lui è famoso nello staff per il suo incredibile spirito di squadra (lo stesso che hanno i golfisti) e la sua studiata diplomazia nell'elargire utilissimi consigli (come andare a quel paese o cambiare hobby) di cui RH non può fare a meno. Come non possiamo fare a meno dei sui burlissimi scherzi, come quando minacciò di andare via dal sito con tanto di lettera triste, rovinandoci la festa per la lieta novella rivelando che fosse tutto uno scherzo (lo scherzo stava proprio nel rovinarci la festa). Eppure il nostro caro Peppikal non è un cattivo ragazzo (quando dorme molto profondamente) , è sensibile sicuramente a qualcosa ed è sempre pronto ad ascoltare (come farebbe un sordo) i consigli dello staff di RH. La sua sensibilità a qualcosa la si percepisce nelle sue lunghe recensioni (scritte emulando alla lontana un uomo, suo mito, che per stessa ammissione di Elikap è l'anello di congiunzione tra la scimmia e il retrogaming... il che è tutto dire...), in cui si parla di emozioni che forse solo lui riesce a sentire (anche in Tetris Pelikal ci ha visto una storia commovente). Eppure in fondo in fondo, ma davvero in fondo (a 1000 km di distanza, abitando chissà dove e divisi da un monitor del pc) gli vogliamo bene, senza di lui il sito non sembrerebbe come la vita reale: piena di scass... gente simpatica... Di seguito una rara foto in cui Epikal cerca di fare amicizia con Gandhi, con scarsi risultati...

Non fatelo incazzare...

Oh my god! non ho mai visto nessuno resistere a una serie di pugni cosi terribilmente pacifici!

L'uscita di Street Fighter II nelle sale giochi coincise con una svolta epocale nella storia del picchiaduro bidimensionale e del videogioco in generale. Dopo la sua pubblicazione ebbe inizio una vera e propria mania, una ripercussione mediatica così grande che è difficile rintracciarne di simili nel corso delle ere videoludiche. La storia non fu più come prima ed è lecito ragionare, cronologicamente parlando, di epoca pre-SF II e post-SF II. Già con il predecessore erano stati piantati i semi del bellissimo fiore che sarebbe sbocciato in seguito ma fu con il secondo episodio della saga che si arrivò a quello storico capitolo contraddistinto da una giocabilità memorabile e da un carisma forse ancora ineguagliato.

Nel prequel vennero gettate le basi del picchiaduro moderno a incontri. Queste fondamenta, come ha giustamente sottolineato il buon Epikall nella sua analisi del primo Street Fighter, equivalevano in sostanza ad una maggiore cura nei confronti dei personaggi sia in termini ludici, dotando ciascuno di un attacco personale ma soprattutto di una mossa speciale, sia in termini prettamente formali, donandogli una nazionalità ed un determinato stage. Con Street Fighter II tutti questi elementi vennero nettamente migliorati con risultati devastanti in termini di appeal nei confronti del pubblico. Il mercato delle sale giochi fu infatti quasi completamente mangiato dal titolo Capcom che divenne in pochissimo tempo forse il titolo arcade più diffuso al mondo. Questo successo causò un'autentica pazzia da parte dei fan: file di giocatori davanti al cabinato, un sacco di gente che era pronta a darti i consigli più disparati su come battere questo o quell'avversario, gente che semplicemente se ne stava lì accalcata attorno a te anche solo per osservare mentre eri impegnato in una partita.

A cosa fu dovuto quindi un tale successo? La prima cosa che balza all'occhio, mettendoci nei panni dei giocatori dell'epoca (e ciò non sarà difficile), è una giocabilità assai profonda rispetto ai precedenti fighting game. Yoshiki Okamoto e il suo team, rispetto al primo Street Fighter, introdussero un ulteriore ampliamento degli attacchi basati su sei tasti di cui tre corrispondevano a pugni di potenza crescente e i restanti tre ai calci. Ogni personaggio fu dotato così di più mosse speciali eseguibili per mezzo di diverse combinazioni tra joystick e pulsanti. Alcune delle tecniche effettuabili sono davvero entrate nella storia e nell'iconografia legata al genere del picchiaduro a incontri: il cosiddetto Hadouken, la sfera di energia di Ryu e Ken, già visto nel primo capitolo; lo Shoryuken, l'uppercut volante anch'esso già visto sempre per mano di questi due lottatori oppure il Sonic Boom di Guile. Ad arricchire il reparto scontri ci pensava un sistema di collisioni calibrato al millimetro in grado di consentire a ciascun giocatore di prevedere esattamente il raggio d'azione delle armi a propria portata sia che si tratti di manovre offensive che difensive. A completamento del tutto venne elaborata una perfetta caratterizzazione dei personaggi. Ognuno di essi, oltre ad essere aumentati numericamente per un totale di otto, si fece subito notare per un look personale così semplice ma altrettanto azzeccato che era impossibile non rimanerne affascinati. Aggiungendo infine una trama che, per quanto basilare, accompagnasse ciascun guerriero, il gioco era fatto: immedesimazione completa sotto tutti i punti di vista.

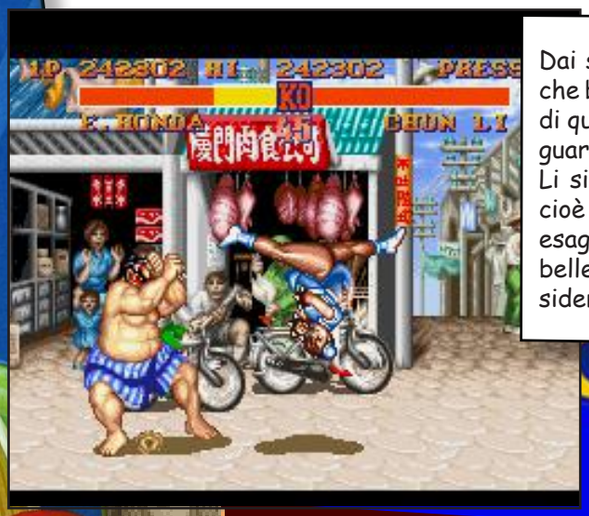
1) Ma di chi cavolo è questa automobile?
2) Perchè devo distruggerla senza alcuna pietà?
Inviateci le vostre risposte a info@retrogaminghistory.com
le migliori verranno pubblicate nel prossimo numero!

Dopo questa ampia parentesi storiografica passiamo alla recensione vera e propria. Un anno dopo Street Fighter II è inutile dire che dilagò l'esplosione delle conversioni casalinghe. Quella per Super Nintendo è probabilmente la più nota, oltre che per la fedeltà, anche per l'aver fatto impennare con la sua sola presenza le vendite del 16 bit della casa di Kyoto. Diversamente dal mio solito partirei con l'affrontare il discorso grafico: siamo praticamente su livelli strepitosi considerando quanto distava in capacità una cartuccia per Super Nintendo (16 Megabit) rispetto alla massiccia versione da bar. I personaggi appaiono logicamente ridotti in dimensione ma il livello di dettaglio rimane veramente alto e apparentemente identico all'originale. Stesso discorso per la palette di colori e le animazioni le quali, se non sono fedeli al 100%, poco ci manca. Pregevolissima poi la fluidità con cui si muove il tutto. Non si avverte alcun rallentamento nonostante una pavimentazione degli stage che si muove in parallasse. Mantenuto intatto il sistema di collisioni la cui prontezza e rapidità, mischiate alla puntualità della risposta dei comandi, riesce a garantire un ritmo di gioco appagante e sostenuto.

Visivamente SF II è un grandissimo esempio di game design. Ritengo che ogni singolo tassello dell'architettura grafica di questo gioco si sia impresso nell'animo di tutti. Non so voi ma a distanza di anni, nonostante si sia fatto di meglio in seguito, è ancora inalterata quella straordinaria armonia e vivacità con cui si presentano esteticamente sia i singoli personaggi che i rispettivi campi di battaglia. Guardando il titolo Capcom si ha sempre la percezione che in qualche modo tutti i tasti siano stati premuti esattamente nella maniera giusta, si percepisce un senso di perfezione che si può rintracciare sì e no in una manciata di altri lavori nella storia dell'intrattenimento elettronico. Il rosso del kimono di Ken, la vasca gocciolante di Honda, la polleria alle spalle di Chun-Li o gli elefanti di Dhalsim. Sembra che tutto ciò fosse da sempre nelle nostre fantasie di videogiocatori e che Capcom lo abbia tramutato in realtà senza deludere i gusti di nessuno. L'appagamento dell'occhio si aggiunge poi a quello delle orecchie con un campionario di effetti sonori e musiche passato negli annali e anch'esso impresso, per originalità e freschezza, nell'animo di chiunque. La colonna sonora è tanto stimolante quanto ipnotica. Ciascuna canzone rappresenta perfettamente lo spirito del combattente o il frangente di gioco per la quale è stata concepita ed anche in questa sede, parallelamente alla grafica, il senso di appagamento è totale. Sono passati ormai vent'anni eppure molte di queste melodie, se non tutte, sono ancora vivide nelle nostre teste pronte ad essere canticchiate in doccia a dimostrazione della bontà del lavoro del duo di compositori costituito da Yoko Shimomura e Isao Abe. Gli effetti sonori d'altro canto hanno segnato semplicemente un'epoca aiutati dall'accompagnamento di un parco mosse diventato leggendario.

Ken non perde occasione per curare i suoi lunghi capelli biondi e cosi si lascia praticare dal gentile Blanka dei sani Morsi Animaleschi* ottimi per ammazzargli i pidocchi e per combattere la forfora. Purtroppo ne soffre da quando portava la fascia rossa che ora Ryu indossa a suo rischio e pericolo.

*Morsi Animaleschi di Laboratoire Blanka utilizza solo materiali naturali, i denti affilati e la saliva puzzolente non contengono sostanze pericolose per la salute.



Dai suvvia Edmond Honda (ma che bel nome) non fare la parte di quello timido a cui non piace guardare le donne nude... Chun Li si sta facendo un cu... ehm cioè sta facendo uno sforzo esagerato per tenere su quelle belle gambe, un minimo di considerazione, cribio!

Super Mario ha fatto scuola!

Affrontiamo ora la parte più difficile: analizzare la giocabilità di un titolo della portata di Street Fighter II implica sicuramente l'impatto con una grossa problematica. Dobbiamo valutare solamente il grado di fedeltà di questa conversione risalente al 1992 oppure stabilire quanto vale questo gioco nel nuovo millennio lasciandoci così alle spalle l'affetto nato allora? La cosa più saggia e conveniente sembrerebbe decidere di intraprendere entrambe le vie così da avere più chiavi di lettura. Calandoci nella prima ottica si può facilmente riparlare, come due paragrafi fa, di quasi arcade perfect: il coin-op c'è davvero tutto e poco importa se certe tinte non sono esattamente identiche in ogni sfumatura all'originale, se gli sprites sono più piccoli o se manca qualche campionamento audio all'appello, sono dettagli questi che sono così per ragioni tecniche sacrosante e quindi di per sé trascurabili in confronto alla magnificenza ludica dell'opera nella sua interezza. La variazione estetica, scaturita dalle differenti capacità di Super Nintendo e scheda CPS-1, viene tra l'altro ampiamente colmata dal fatto che su console è possibile fare partite multiplayer all'infinito e soprattutto gratis. Si realizza così il sogno di tutti quei ragazzini che, dopo un certo numero di gettoni, dovevano rinunciare al godimento ludico per crisi finanziaria o di quei fanciulli i quali, non possedendo il gioco, potevano ora autoinvitarsi spudoratamente a casa del fortunato amichetto dotato di 16 bit Nintendo, doppio joypad e titolo Capcom (come feci io con Ricky).

Escludendo l'aspetto legato alla disparità qualitativa tra versione casalinga e originale non rimane che porsi il quesito decisivo ovvero capire se SF II può ancora dire la sua in quanto picchiaduro o se il passare del tempo lo ha inesorabilmente indebolito. La risposta è difficile prima di tutto per un motivo: questo è un titolo che è stato sviscerato, per non dire abusato, in ogni suo anfratto da milioni di persone tanto da assimilarne nel proprio patrimonio di videogiocatori tutti i personaggi, le rispettive vicende, mosse, stage e addirittura i singoli campionamenti sonori. Giocato oggi il lavoro Capcom mostra perciò il peso degli anni. Il livello di sfida si è inevitabilmente abbassato e, a meno che non ci troviamo in compagnia di un amico, è sicuramente diminuito quel minimo di componente strategica dato dall'affrontare un combattente rispetto ad un altro considerando che, appunto, sappiamo tutto di loro. Sia chiaro, questo succede in tutti i picchiaduro quando ne si diventa assidui fruitori, ma di acqua sotto i ponti ne è passata e nel frattempo lo stesso genere beat'em up si è evoluto raggiungendo vette ludiche più raffinate e aumentando in affollamento. Se settiamo il livello di difficoltà al massimo, questo gioco riesce ancora a fornire comunque delle piccole soddisfazioni dato che certi avversari riescono ancora a risultare assai coriacei: stiamo parlando di alcuni boss, Vega e Bison e di quei combattenti che alle volte vi chiuderanno ai margini dello stage lasciandovi spesso ad incassare impotenti e con poco tempo per ragionare sulle contromosse. Al contrario molti altri lottatori saranno purtroppo relativamente facili da battere.

Super Nintendo ▷ Capcom ▷ 1992 ▷ Picchiaduro ad incontri

Un altro elemento che non favorisce Street Fighter II è l'aver prodotto una miriade di figli legittimi e illegittimi che ne hanno gradualmente sminuito il valore. Per esempio, giocando ad un Super Street Fighter II hai qualcosa in più in termini di appeal già solo grazie all'accresciuto parco combattenti o per via delle modalità aggiuntive portandoti quindi a metterne da parte "il padre". E questa è solo una quisquilia in confronto a quanto mostrato in seguito all'interno del genere da parte della concorrenza e della stessa Capcom. Questo gioco dunque, rivissuto oggi, appare più come un diamante fulgente se però visto sotto la luce del "mordi e fuggi", mentre in quanto ad esperienza ludica più sostenuta, dato che tutto quello che c'era da scoprire lo si è portato in superficie migliaia di volte nel corso di anni e anni, può benissimo andare incontro anche all'effetto "nausea". In poche parole SF II è adatto nel nuovo millennio al casual gamer, al classicista o al fan nostalgico ma non a chi cerca molta più profondità di gioco. Per il resto il suo fascino è rimasto immutato così come è inalterata l'aura di rispetto che lo avvolge quasi come se fossimo al cospetto di una grande personalità che ha lasciato un segno indelebile nella storia. Gli va dato merito che il gameplay è pur sempre oggettivamente immediato e divertente. Le vesti grafiche e sonore d'altro canto rimangono degne di considerazione e, a mio giudizio, in certi casi sono ancora ineguagliate per originalità e freschezza. L'eredità di questo gioco è perciò enorme, ha influenzato la nostra gioventù e senza di esso non saremmo i videogiocatori, per non dire le persone, che siamo ora né il mondo dell'intrattenimento elettronico sarebbe lo stesso. Sperando di non aver detto fin qui un mucchio di banalità al cospetto dell'importanza del titolo Capcom vi lascio con una citazione, una sorta di metafora che per me rende bene l'idea di ciò che c'ha trasmesso Street Fighter II sia come giocatori che come bambini, ragazzi che poi si son trasformati in uomini.

"Il giorno che ti lascerò, tu, oltre a saper combattere, saprai prenderti cura di te stesso anche fuori dal ring, sono stato chiaro?" (Mickey a Rocky - Rocky V)

Paolo "Big_Paul86" Richetti

Ecco un modo rapido e sicuro per BRUCIARE i grassi...

Chun-Li in tutto il suo splendore scheletrico, complimenti!

Commento Finale

Siamo ormai usciti dall'era in cui il picchiaduro 2D raggiunse i suoi fasti. L'habitat del beat'em up moderno è investito da poligoni, super combo, carovane edulcorate stracolme di personaggi luccicanti e caratterizzato da una frenesia quasi irritante. Nessuno teme più quel pugile stanco, lento, in pensione. Ma quel combattente è stato un campione e non bisogna mai sottovalutare il cuore di un campione. Lunga vita a Street Fighter II, lunga vita al re.

L'intervista

senza pixel sulla lingua

Salve a tutti amici di RHM, è qui con noi per questa prima entusiasmante intervista senza pixel sulla lingua, Spot! Il simpatico punto rosso conosciuto da tutti come la mascotte della 7Up e per il famosissimo platform Cool Spot, uscito nel 1993 e prodotto dalla Virgin Interactive. Forse non tutti sanno pero che la sua prima apparizione videoludica fu su PC Dos nel lontano 1990 in un puzzle game intitolato Spot.
Ma ora partiamo con le domande!

RHM: Ciao Spot, noi tutti vorremmo sapere dove sei finito? Sono passati tanti anni dal tuo enorme successo, ma adesso di cosa ti occupi?

Spot: Hello boyz, che figata qui! Avete per caso un Vivin C? no, non ho il mal di testa, è che mi fa provare certe bollicine spirituali... cose newage... comunque in questi giorni me la sto spassando a tutta Sprite con i miei fratellini a fare truzzate ficose in giro nei bar. Quelle m...e della 7up si sono stancati di noi e non ci passano più un quattrino manco di striscio liscio e per questo siamo costretti a rubare qualche drink brilloso, almeno cosi ci sciacquiamo un po il gargarozzo. Ultimamente poi ho sta fissa pazza di tornare a sgalluzzare per le spiagge ma c'è quello sfigato secco spannato con i capelli a pennello che mi ruba il posto, non voglio fare il suo nome perché solo il nome mi fa sbollare di brutto.

RHM: Sarebbe davvero bello vederti in un nuovo videogioco, ma dicci il nome di questa persona che ti fa tanto arrabbiare o sbollare come dici tu?

Spot: Ma sei fuori? ma che domande mi fai strizza cerva! lo sanno tutti che sto da sempre in scompa con Fido Dido, quel ciospo non sa fare niente! non sa manco zompettare uno YoYo, è uno che se la tira solo perché Sue Rose l'ha data ai capoccia della 7Up e ora può permettersi di strisciare i fossi con gli skateboard più fichi... non voglio dire altro perché senno mi saltano davvero i Pepsi.

RHM: Dai, dai, su non volevo mica farti arrabbiare, era una semplice curiosità. Comunque cambiamo argomento, cosa ci racconti della tua esperienza passata nella magica Hollywood, ricordiamo che nel 1995 sei stato protagonista di un platform molto particolare intitolato Spot goes to Hollywood, hai intenzione di tornare nella città dei VIP?

Spot: Uhm che ti devo dire...beh Hollywood è da sballo, in qualsiasi angolo c'erano belle sfitinzie pronte a lisciarti le bolle! Ricordo anche che mi scannavo di brutto col regista che si mise in testa di girare il gioco con una visuale iso... tonica, uhm no aspetta, isometrica boh non ricordo, comunque era peggio di una CocaCola Light sfiatata! Ritornerei volentieri ad Hollywood però preferirei provare nuove esperienze ficose. Ah in questi giorni mi sto scannando di brutto con la Play3 a God of War 3, quel gioco è troppo giusto! Mi piacerebbe tanto fare la parte di una divinità tipo il Piccolo Sole Rosso di Sparta o ca..ate del genere, oppure non so, con la mia bandarola potremmo fare le goccioline di sangue che saltano allegramente dalle lame di Kratos... cavolo quello si che è un vero squarcialattine!

RHM: Dalle tue parole capiamo che vorresti tanto tornare alla ribalta, forse quelli della Avalon Interactive (al tempo Virgin Interactive) ci stanno leggendo e chissà forse qualcosa di buono ne verrà fuori, che ne pensi?

Spot: Cosa ne penso? penso che preferirei bermi la mia stessa Idrolitina piuttosto che tornare a farmi comandare da quelli sfigazzi, cisba mi rovinarono la carriera! La unica cosa che riuscirebbero a farmi fare ora è Cool Spot 3D su Wii... ma vi immaginate come sarei brutto graficamente? squallidoso!

RHM: Oooookkkk, passiamo alle prossime domande. Qual'è il tuo videogioco preferito e di quale avresti voluto esserne il protagonista?

Spot: Eh... il mio videogioco preferito è senza bolla di dubbio The Fantastic Adventures of Dizzy, quell'uovo è più svitato di un tappo di Fanta Orange Zero! figo! Poi avrei tanto voluto essere il protagonista di PacMan... hihihi (risata isterica) rido perché mi ricorda tanto quello stappato di mio nonno Spotson: era giallo Lipton Ice Tea, si impasticcava tutto il giorno e di notte ci rompeva le Lemon Soda dicendoci che vedeva i fantasmi colorati, che forza!

RHM: Qual' è invece il videogioco più brutto a cui hai giocato?

Spot: Ora tutti penseranno che non sono obiettivo e che faccio lo snobby ma credetemi se vi dico che Fido Dido per Mega Drive è un ce..o con i controfrizzi!

RHM: Sembra proprio che Fido Dido non ti stia tanto simpatico... vabbè dai dicci cosa farai dopo questa intervista?

Spot: Stoppati un secondo strizza cerva! Ho appena ricevuto un MMS con tanto di canzoncina brillosa da parte di Doppia T...

RHM: Doppia T? E chi sarebbe?

Spot: Tommy Tallarico... è quello che ha composto le musichette dei miei successi, mi ha mandato un MMS ricordandomi che devo lasciargli un feedback positivo per le Ray-Ban Wayfarer Folding che mi ha venduto... che poi non sono sto granché.

RHM: L'intervista è finita, salutiamo Spot augurandogli di tornare a farci divertire in un nuovo e figo videogioco!

Spot: Bye boyz, bevete tanto e fate tanti rutti sballosi! Love, peace and 7Up! ...forse ora mi sgranciano qualcosa...

io amo leggere

io amo scrivere

io amo condividere

io amo i videogiochi

io amo...

www.retrogaminghistory.com

retrogaminghistory ©